2xCD PEŁNA GRA PO POLSKU CLASH

GRY KOMPUTEROWE

SUPERCENA
2 x CD-ROM
PEŁNA GRA
8.99
W TYM 7% VAT

NUMER 1/2002 INDEX 324329 ISSN 1230-9044 CENA 8.99 ZŁ



Bigos zakup. 31.7.2002r.









W NUMERZE:

CO MIESIĄC PEŁNA WERSJA GRY



OD REDAKCJI

Witamy serdecznie wszystkich Czytelników GIER KOMPUTEROWYCH, przypomnę, jednego [redacted] najstarszych tytułów [redacted] naszym rynku. Najstarszych i wciąż niezależnych, czyli nie "pływających pod obcą banderą"! Jeśli dobrze rozejrzymy się, to już chyba tylko GRY KOMPUTEROWE są całkowicie "polskim tytułem", pozostałe zostały przejęte przez obcy kapitał lub poległy na placu boju. Czy to już czas, aby ubiegaś się o znaczek "Teraz Polska" - byś może. Faktem niezaprzeczalnym jest, że Polak potrafi, [redacted] najlepszym przykładem są ubiegłoroczne poczynania naszego mistrza Adama Małysza - cały świat przecierał ze zdziwienia oczy. W tym sezonie nastąpił totalny atak ze strony innych ekip, bogatszych, bardziej doświadczonych i utytułowanych. Nasz skromny chłopak [redacted] Wisły walczy jak najlepiej potrafi, choć [redacted] walce tej jest osamotniony. I nie dajmy się zwariować, wciąż jest wspaniały choć [redacted] zawsze wygrywa. Kocha go cała Polska, bo On jest Nasz. A przecież nigdy nie będzie [redacted] cieszyło zwycięstwo jakiegoś wspaniałego Fina, Austriaka czy Niemca - to oczywiste.

My wzorem mistrza, [redacted] nowej sytuacji ekonomicznej na rynku, musimy stawiś czoła wszystkim przeciwnościom, udowadniając, [redacted] Polak jednak potrafi. Czy nam to się uda, zależy [redacted] Was Drodzy Czytelnicy!

Działy stałe

Z ostatniej chwili

Recezje

Spis dem



STOPKA

GRY KOMPUTEROWE, ISSN 1230-9044, INDEX 324329
NUMER 01/2002, Rok dziesiąty

WYDAWCA
CGS [redacted] GRAPHICS STUDIO
04-202 Warszawa, ul. [redacted] 6
tel. (22) 815-42-20 (godz. 9-16.30)
[redacted] (22) 812-68-29, e-mail: gk@cgs.com.pl

REDAKCJA
Marek Suchocki - red. naczelny, Dariusz Kazik - zast. red. naczelnego, Marcin Jaśkaczek - red. prowadzący, Przemysław Gorący e-mail: pgoracy@cgs.com.pl - reklama marketing/pr, Katarzyna Kulesza - korekta oraz współpracownicy: Krzystof Kiełmiński, Arek Kowalczyk, Sebastian Szczepaniak, Robert Kucharski

DRUK
Elanders Polska, ul. Mazowiecka 2, Płońsk

CLA

Kontynuując rozpoczętą w poprzednim numerze „Gier Komputerowych" tradycję dodawania do pisma gier strategicznych, oddajemy dziś w Wasze ręce kolejnego przedstawiciela tego gatunku. Po Ancient Conquest – RTS-ie rozgrywanym na morzach i oceanach przyszła pora na reprezentanta strategii turowych. Z przyjemnością przedstawiam Wam dziś grę Clash, dzieło programistów znad Wisły. Clash, jako się rzekło, jest strategią turową i nawiązuje w swych założeniach do tak znakomitej i utytułowanej serii jak Heroes of Might and Magic. Podobnie jak przywołana seria, pozwala na zarządzanie miastami i dbanie o ich rozwój, na produkcję jednostek i prowadzenie bitew i podbojów w oparciu o te same zasady, które znamy z serii o Herosach.



SH

Zanim jednak przejdziemy do omawiania szczegółów, warto zapoznać się pokrótce z fabułą.

Akcja Clasha rozgrywa się we wczesnym średniowieczu, kiedy to liczyły się męstwo i odwaga, a podbojów dokonywały oddziały zakutych w stal rycerzy.

Niedawno odkryta kraina Karkhan okazała się przysłowiową „mlekiem i miodem płynącą", nic więc dziwnego, że ze wszystkich stron świata zaczęły ściągać na nią armie żądnych podboju władców. Barbarzyńskie ludy, zamieszkujące Karkhan nie oddadzą jednak swoich ziem bez walki. Czeka cię zatem krwawa i długa wojna, zarówno z rdzennymi mieszkańcami Karkhan jak i z przybyszami ze starego kontynentu. Tak w kilku słowach należałoby streścić tło zabawy i nie ma sensu zgłębiać go bardziej.

Ważne jest przecież mięsko, czyli sama rozgrywka. Autorzy przygotowali dla gracza dwie kampanie i kilkadziesiąt pojedynczych misji, w których można zmierzyć się zarówno z oddziałami dowodzonymi przez komputer jak i z żywymi przeciwnikami. Cała zabawa sprowadza się do produkcji nowych jednostek, rozwijania miast i podboju coraz to nowych terytoriów. Niezwykle ważną rolę odgrywa przy tym szlachetny kruszec, którego nigdy nie jest za wiele. Sposoby na pozyskanie złota są dwa. Ponieważ w mieście przebywa zawsze pewna liczba mieszkańców (chłopów) możemy obłożyć ich podatkiem. Jeśli jednak to uczynimy musimy liczyć się ze spadkiem liczby chłopów. Druga metoda to poszukiwanie skarbów, którą można zlecić naszym budowniczym. Gdy zapewnimy już sobie odpowiedni kapitał możemy pokusić się o wystawienie wojska i rozbudowę zamku. W grze dostępnych jest sporo jednostek (patrz ramka), a każda z nich opisana jest przy pomocy parametrów takich jak: siła ataku, siła rażenia na odległość, siła obrony, status, morale, wysiłek punkty akcji oraz liczebność. Każda jednostka produkuje się w czasie kilku tur, a możemy w danym momencie zlecić produkcję tylko jednej. Do powoływania zaawansowanych jednostek potrzebne będzie wykupienie odpowiedniej licencji i czasami także postawienie odpowiedniej budowli. Budowle owe możemy stawiać w naszym mieście, a co za tym idzie podnosić jego poziom technologiczny. Gdy wyprodukujemy już odpowiednią armię można uderzyć na wroga. Jednostki przesuwany po ekranie głównym zgodnie z naszym upodobaniem i zgodnie z ich punktami ruchu na daną turę. Gdy dojdzie do starcia zostaniemy przeniesieni do ekranu bitwy, gdzie zasady ponownie są identyczne jak w przypadku serii HoMM. Dwie armie stają na przeciwko siebie, a każdy z oddziałów ma określoną ilość punktów akcji na jedną turę. W czasie tury może przemieszczać się, atakować, szarżować, okopywać lub uciekać z pola walki. Bitwa toczy się dotąd, aż wojska jednej strony zostaną wybite do nogi lub uciekną z pola walki.

Tak pokrótce przedstawia się rozgrywka w Clashu – znakomitej, zważywszy na rok produkcji, polskiej grze strategicznej. Oprawa graficzna również jest dobra choć niektórych może razić widok na pole walki z lotu ptaka. Dodatkowo zabawę umilają jeszcze atrakcyjne animacje i miła dla ucha muzyka. Prawdziwi stratedzy z pewnością docenią zalety Clasha – przymykając oko na pewne niedociągnięcia (spowodowane głównie czasem, jaki upłynął od powstania gry) i będą długo cieszyć się z podbojów krainy Karkhan.

KLAWIATURA

Kursory – przesuwanie pola walki
M – ukrywanie/pokazywanie mini mapy
G – pokazywanie siatki pól ruchu
Prawy Przycisk Myszy (PPM) – przytrzymany przesuwa pole walki, PPM – kliknięcie na pojedynczej jednostce pokazuje jej parametry, kliknięcie na oddziale pokazuje jakie jednostki wchodzą w jego skład, PPM – kliknięcie na budowli pokazuje jej statystyki (ilość złota, chłopów, dochód, poziom technologiczny, jakość murów, ilość więźniów, punkty obrony), LPM – zaznacza jednostkę i umożliwia jej przesunięcie

Aby zakończyć turę należy kliknąć prawym górnym rogu ekranu na pojawiającym się tam przycisku „Koniec Tury".







1 – Pole widoku – na nim rozgrywa się akcja, widnieją budowle, zamki i miasta, po nim przesuwa się jednostki, 2 – Zamek – Tu odbywa się produkcja, pobór podatków i większość najważniejszych funkcji gry. Kliknięcie w zamek powoduje przejście do ekranu miasta, 3 – Skarb – Symbol łopaty ze złotem oznacza, że opłaca się w to miejsce wysłać budowniczych, 4 – Pasek ruchu jednostki – symbolizuje ilość punktów ruchu jaka pozostała w danej turze, 5 – Włączenie/wyłączenie aktywności jednostki – umożliwia zmianę wydanego polecenia, 6 – Następna jednostka – Przejście do kolejnej jednostki, 7 – Następna budowla – Przejście do kolejnej budowli, 8 – Grupuj jednostki – Umożliwia łączenie jednostek w oddziały i łączenie kilku oddziałów (w oddziale może być maksymalnie 10 jednostek), 9 – Buduj – umożliwia wznoszenie budowli lub wykopywanie skarbów (tylko jeśli w oddziale jest budowniczy), 10 – Zasadzka – umożliwia przygotowanie zasadzek (tylko jeśli w oddziale jest budowniczy), 11 – Mini Mapa/Koniec tury – W tym miejscu po najechaniu kursorem pojawia się przycisk – Koniec tury. Również tu może znajdować się mini mapa (M)



PRZEGLĄD JEDNOSTEK

Oto krótkie opisy kilku pojawiających się w grze jednostek, który z pewnością się Wam przyda.

Budowniczowie – jedna z ważniejszych jednostek, która zupełnie nie nadaje się do walki. Budowniczowie mogą zakładać pułapki (aby wpadali w nich wrogowie), budować drogi (oddziały poruszają się po nich szybciej), kopać skarby (zasilają twoją kasę), budować wieże, twierdze i zamki (co pomaga w czasie podbojów).

Pospolite ruszenie – Chłopi, jak wiadomo, zajmują się głównie rolą. Używani w czasie walki nie stanowią wielkiego zagrożenia dla przeciwnika. Są zdecydowanie najsłabsi. Na przebywających w zamkach można nakładać podatki, co opłaca się dużo bardziej.

Lekka piechota – stanowi formację stojącą dość nisko w hierarchii oddziałów, jednak gdy zdobędzie bitewne doświadczenie stanie się bojowa i silna. Jej produkcja jest przy tym bardzo tania.

Pikinierzy – Piesze oddziały uzbrojone w długie piki. Większość z żołnierzy służących w tych oddziałach wywodzi się z Kalmyrii – małego górskiego państewka, leżącego między dwoma pasami gór. Pikinierzy doskonale nadają się do obrony wartościowych jednostek podczas bitwy.

Górale – Wychowani w spartańskich warunkach, dysponują sporą siłą i wieloma punktami ruchu. Ich zdolność do szybkiego pokonywania pasm górskich może okazać się bardzo przydatna.

Łcznicy – Wytrawni strzelcy, którzy świetnie sprawdzają się w walce na dystans. Ze sporej odległości mogą razić gradem strzał nawet najsilniejsze oddziały.

Taran – To rodzaj maszyny oblężniczej, służącej do zdobywania murów. W zwykłej walce jest bezużyteczny, ale podciągnięty pod zamek wroga, umożliwia przedarcie się na najbardziej ufortyfikowane dziedzińce.

Leśnicy – Leśni ludzie, uzbrojeni w krótkie miecze i łuki. Znakomicie nadają się do partyzanckiej walki w lesie.

Pegazy – Mityczne, uskrzydlone konie. Pegazy w czasie boju przypominają skorpiony. Są jednak szybsze i dużo zwinniejsze. Z powodzeniem mogą pokonywać zbiorniki wodne przelatując nad nimi.

Skrzydlaki – Przedwieczne stwory o spłaszczonym ciele i ogromnych ziejących ogniem paszczach. Już sam widok skrzydlaka jest przerażający. Jest to jedna z najszybszych i najsilniejszych jednostek.

Szkielety – to przywrócone do życia ciała dawno zmarłych wojowników. Szkielet walczy bardzo skutecznie i jest jedną z najsilniejszych jednostek na polu walki.

PRZEGLĄD BUDOWLI MIEJSKICH

W mieście podobnie jak w serii HoMM można wznosić budowle, które umożliwią produkcje jednostek specjalnych lub podniosą parametry miasta. Oto przegląd najważniejszych.

Warsztat – Pracują tu znakomici rzemieślnicy ze starego kraju. Dzięki ich kunsztowi staniesz się posiadaczem łuków, kusz, oszczepów oraz strzał. Daje to możliwość rozpoczęcia produkcji oddziałów rażących wroga na dystans, a także rozmaitych machin.

Kuźnia – podkuwa bojowe rumaki, dzięki czemu można powoływać oddziały konne. Jednocześnie ludwisarze z górskich krain wytapiają tu stal na pancerze i wytwarzają broń palną. Daje to możliwość produkowania artylerii oraz ciężko opancerzonych oddziałów.

Koszary – najważniejszy budynek miasta. Po wybudowaniu będziesz mógł powoływać wojsko na które składają się w początkowej fazie: górale, pikinierzy, budowniczowie, pospolite ruszenie i lekka piechota.

Szpital – Wybudowanie szpitala w mieście pomaga odzyskać jednostkom siły i uleczyć rany. Ponad to szpital zmniejsza ryzyko wystąpienia plag i zaraz w mieście.

- **Wymagania:** P 75, 16 MB RAM, CD-ROM x 4, karta dźwiękowa, SVGA 256 kolorów, Dos lub Win 9x

- **Producent:** Leryx Longsoft
- **Dystrybucja:** Play It
- **Strona WWW:** www.playit.com.pl



OFICJALNE PORADNIKI

WYKORZYSTAJ 101% MOŻLIWOŚCI GRY

BIBLIOTEKA GIER KOMPUTEROWYCH

BLACK & WHITE™



COMPUTER GRAPHICS STUDIO
wydawnictwo publishing house

Dean Evans
primagames.com®





Baldur's Gate II
Shadows of
KOMPLETNY OPIS

BioWARE CORP





Advanced Dungeons & Dragons





Zy Nicholson
Julian Gale
primagames.com

MOŻESZ JESZCZE ZAMÓWIĆ **OFFICIAL STRATEGY GUDIE DO BALDUR'S GATE II** ORAZ **OFFICIAL STRATEGY GUIDE DO BLACK & WHITE**, CAŁKOWICIE PO POLSKU! PODRĘCZNIKI ZAWIERAJĄ UNIKALNE, NIGDZIE DOTYCHCZAS NIE PUBLKOWANE MATERIAŁY. MOŻESZ ZAMÓWIĆ WYSYŁKOWO PRZEZ INTERNET **GK@CGS.COM.PL** LUB TELEFONICZNIE **(22) 815-42-20**. CENA 19.99 ZŁ. **NIE ZWLEKAJ!!!**

SZUKAJ W KIOSKACH!

MEDAL OF HONOR ALLIED ASSAULT™

Powiadają, że pierwsze wrażenie jest najważniejsze. I faktycznie w większości przypadków jest to prawda, bo właśnie to ono decyduje, jak nastawiamy się do konkretnej rzeczy bądź osoby. W natłoku zapowiadanych produkcji nie zanosiło się, że „Medal Of Honor: Allied Assault" odegra jakąś znaczącą rolę na rynku gier. Dopiero po pojawieniu się dema, świat oszalał. My mieliśmy to szczęście, że mogliśmy już zagrać w wersję finalną i... wygląda na to, że będzie to jeden z najlepszych shooterów FPP w historii!

Dwuczęściowa seria „Medal Of Honor" uznawana jest przez większość posiadaczy konsol za szczytowe osiągnięcie tego gatunku na tych platformach. Zachęceni tym sukcesem ludzie z EA postanowili zarobić trochę pieniędzy dając nam przy okazji wyśmienitą zabawę. I tak właśnie powstał recenzowany obecnie tytuł. Na nasze szczęście nie jest to jednak tylko zwykła konwersja z PlayStation. Dostajemy produkt stworzony od postaw, który oparto na pomysłach zapożyczonych z konsolowej serii.



W grze wcielamy się w dzielnego Mike Powella oficera OSS, który w szeregu zadań będzie musiał uniemożliwić hitlerowcom podbój świata. Terenem naszych działań stanie się między innymi: północna afryka, Włochy, Francja oraz Niemcy. Misje to prawdziwy majstersztyk Autorzy gry odwalili kawał solidnej roboty. Tutaj inaczej niż w „Quake" nie chodzi jedynie o to, aby przeć do przodu i robić max rzeźnię!



Wszystkie misje są zróżnicowane, ciekawe, obfitujące w wiele zwrotów akcji, to jeszcze stworzono je w ciągu przyczynowo skutkowym. Poszczególne zadania mają cele nadrzędne oraz te mniej ważne, za które zdobywać będziemy odznaczenia i medale odsłaniające dodatkowe plansze. A nie będzie to w cale takie łatwe. Twórcy gry postawili przede wszystkim na duży realizm. I naprawdę widać! Przykładowo podczas lądowania w Normandii, ludzie biegną plażą, padają na ziemie, zasłaniają się rękami, widać jak niemieckie pociski szarpią plaże i zapory, których resztki latają w powietrzu. Ranni błagają o pomoc, słychać przekleństwa, dowódców usiłujących wydawać jakieś rozkazy, a całość potęgują nieprzerwane serie z karabinów maszynowych i zagłuszające wszystko wybuchy. Istne piekło! Będąc przy realizmie trzeba powiedzieć również o sztucznej inteligencji wrogów. Jest ona bardzo wysoka. Zaryzykujemy stwierdzenie, że najwyższa z jaką kiedykolwiek mieliśmy do czynienia. Niemcy używają ognia zaporowego, chowają się w szafach, czają się przy drzwiach, stojąc naprzeciwko nas używają strafeów, gdy podejdziemy zbyt blisko, atakują nas kolbami. Potrafią też sensownie używać granatów. A całość napędzana jest zmodyfikowanym „silnikiem" Quake 3 więc na garfikę narzekać z pewnością nie można.

JAK GRAĆ

Zapewne już od samego początku zauważycie, że „Medal Of Honor" to gra dość realistyczna. Dlatego radzę od razu zapomnieć o nadludzkich wyczynach i innych tym podobnych rzeczach. Tutaj wcielamy się w postaś normalnego człowieka, a nie żadnego super bohatera. Kule są raczej szkodliwe dla naszego zdrowia, więc lepiej nie przebywaś za długo pod ich bezpośrednim oddziaływaniem. W walce cały czas trzeba przebywaś w ruchu. Straleowaś na boki, oddalać się od przeciwnika, przybliżać itp. Strzelając do wroga warto uzmysłowiś sobie, że on także nie będzie stał w miejscu. Po każdym spotkaniu z więcej niż dwoma Niemcami lepiej przeładowaś magazynek. Bo chyba nie muszę mówiś jakie skutki ma brak nabojów w magazynku podczas walki na bliską odległość. A przeciwnicy nie są głupi. I potrafią zadziwiś niejednokrotnie. Będą chować się za przedmiotami i osłaniaś siebie nawzajem, ale to jeszcze nic. Trzeba na nich uważać zwłaszcza w sytuacjach, w których wiedząc o naszym przybyciu nie chcą opuścić pomieszczenia. Niby powinni tam być, a oni jednak próbują się na nas zaczaić. Jeden z najgorszych przeciwników to z pewnością snajper. Dobrze ukryty w parę chwil może pozbawić nas życia. Nie ma sensu atakowaś na wroga, jeżeli mamy pewność, iż wspomaga go snajper. On jest z reguły celem pierwszorzędnym. Choć czasami naprawdę ciężko go dopaść. O takich podstawach jak korzystanie z pozycji ogniowych przeciwnika nawet nie będę wspominał. Bo to wie każdy. Ostatnią rzeczą o jakiej powiem, to sprawa hałasu. Jeżeli nie jest to ostateczność to lepiej go nie robić. Tak będzie nam się grało znacznie łatwiej

KLAWIATURA

W,S,A,D kierunki ruch, Spacja – skok, Lewy Ctrl – kucanie,
Lewy przycisk myszy – atak pierwszego rodzaju,
Prawy przycisk myszy – atak drugiego rodzaju,
1-6 – wybór konkretnej broni, 7 – lornetka,
R – przeładowanie broni, E – używanie przedmiotów,
Tab – wywołanie celów misji, Shift – tryb biegania,
Szybkie zapisywanie – F5, Szybkie odczytywanie – F9,
ESC – wyjście do menu





1. Kompas, 2. Stan zdrowia, 3. Celownik 4. Obecnie używana broń, 5. Ilość amunicji, 6. Posiadane przedmioty

Muzyka wypada jeszcze lepiej niż strona wizualna. Jest klimatyczna, niepokojąca, często potęguje napięcie. W grze oprócz tak dopieszczonego trybu single znajdziemy także multi-playera.

Ten stojący na bardzo wysokim poziomie tytuł z pewnością już niedługo zawładnie niepodzielnie coraz popularniejszymi w Polsce gralniami.

W podsumowaniu musimy stwierdzić, że po premierze tej gry rynek FPP shoterów już nigdy nie będzie taki, jak dotychczas. Wśród miłośników słynnego „kwaka" musi dojść do jakiegoś rozłamu.

Zapewne już od samego początku zauważycie, że „Medal Of Honor" to gra dość realistyczna. Dlatego radzę od razu zapomnieć o nadludzkich wyczynach i innych tym podobnych rzeczach. Tutaj wcielamy się w postać normalnego człowieka, a nie żadnego super bohatera. Kule są raczej szkodliwe dla naszego zdrowia, więc lepiej nie przebywać za długo pod ich bezpośrednim oddziaływaniem. W walce cały czas trzeba przebywać w ruchu. Strafeować na boki, oddalać się od przeciwnika, przybliżać itp. Strzelając do wroga warto uzmysłowić sobie, że on także nie będzie stał w miejscu. Po każdym spotkaniu z więcej niż dwoma Niemcami lepiej przeładować magazynek. Bo chyba nie muszę mówić jakie skutki ma brak nabojów w magazynku podczas walki na bliską odległość. A przeciwnicy nie są głupi. I potrafią zadziwić niejednokrotnie. Będą chować się za przedmiotami i osłaniać siebie nawzajem. Ale to jeszcze nic. Trzeba na nich uważać zwłaszcza w sytuacjach, w których wiedząc o naszym przybyciu nie chcą opuścić pomieszczenia. Niby powinni tam być, a oni jednak próbują się na nas zaczaić. Jeden z najgorszych przeciwników to z pewnością snajper. Dobrze ukryty w parę chwil może pozbawić nas życia. Nie ma sensu atakować na wroga, jeżeli mamy pewność, iż wspomaga go snajper. On jest z reguły celem pierwszorzędnym. Choć czasami naprawdę ciężko go dopaść. O takich podstawach jak korzystanie z pozycji ogniowych przeciwnika nawet nie będę wspominał. Bo to wie każdy. Ostatnią rzeczą o jakiej powiem, to sprawa hałasu. Jeżeli nie jest to ostateczność to lepiej go nie robić. Tak będzie nam się grało znacznie łatwiej.







9.5

+ Klimat wojny, realizm, wciągająca, ciekawa, ładna graficznie, inteligencja wrogów.

– Duża dawka realizmu, może niektórym przeszkadzać. Gra momentami jest dość trudna.

= Tytuł wybitnie udany, którego czekać mogą tylko sława i zaszczyty.

Premiera: Już jest • **Cena:** 129,00 • **Wymagania:** PIII 450, 64 MB RAM, Akcelerator 3D

- **Wydawca:** Electronic Arts
- **Producent:** 2015
- **Dystrybucja:** IM Group
- **Strona WWW:** www.ea.com



COMANCHE 4



Wydany w grudniu br. przez firmę NovaLogic COMANCHE 4 to kolejna, najnowsza część najbardziej chyba znanego i bodaj najlepszego symulatora śmigłowca w historii gier z tegoż gatunku.

Od samego początku, każda następna odsłona Comanche'a wprawiała w zachwyt miłośników gatunku zarówno wspaniałą grafiką, jak i grywalnością, którą cechowała się ta gra.

Nie jest to bowiem „suchy" symulator helikoptera wyposażonego w dziesiątki funkcji, przełączników, dźwigni i kontrolek. Ich liczbę zredukowano tu do niezbędnego minimum, a to co czyni go tak wyjątkowym to dynamiczna akcja!

Już po krótkim treningu i zapoznaniu się z podstawowymi funkcjami naszego helikoptera będziemy mogli przystąpić do wykonania pierwszej misji.

Na początku rozpoczniemy wybierając jedną z sześciu dostępnych operacji. każda z nich opisana jest krótkim raportem sytuacyjnym wraz z wyszczególnionymi celami.



Po wczytaniu misji naszym oczom ukazuje się fantastyczny widok. Wspaniale wyglądające otoczenie; widoczne przez szybę, wzbijające się tumany kurzu wprawione w ruch łopatami rotora naszego Comanche'a, oraz ludzi którzy przechodząc w jego pobliżu zasłaniają oczy przed podmuchami brudnego „wiatru".



Kokpit jest przejrzysty i czytelny. Spójżmy na śmigłowiec z zewnątrz. Super! Szczególnie na GeForce 3 gra robi niesamowite wrażenie.

Śmigłowiec przykuwa uwagę realistycznym wyglądem. Lśniąca, bogata w szczegóły powierzchnia kadłuba zwala z nóg.

Również otoczenie wygląda bardzo ładnie; bumpmapowana powierzchnia gór, czy powierzchnia morza, która niemalże zmusza do pozostania w zawisie i wpatrywania się w niezwylke rzeczywisty obraz tafli wody.



Premiera: Już jest • **Cena:** 99.00 • **Wymagania:** P II 350, 128 MB RAM, Akcelerator 3D

- **Wydawca:** Novalogic
- **Producent:** Novalogic
- **Dystrybucja:** IM Group
- **Strona WWW:** www.imgroup.com.pl

Nie da się ukryć, że Comanche 4 jest grą bardzo wymagającą jeżeli chodzi o sprzęt, szczególnie jeśli chcielibyśmy zobaczyć ją w pełnej krasie. Niemniej jednak, po zdjęciu kilku szczegółów w opcjach grafiki i nie przesadzaniu z rozdzielczością, gra nie powinna sprawiać większych problemów nawet na troszeczkę słabszych konfiguracjach.

Podsumowując, Comanche 4 ze swoją wspaniałą grafiką, świetnym dźwiękiem i wysoką grywalnością (poraz kolejny) okazuje się być bardzo dobrym tytułem. Jednak co, jeśli ktoś nie lubi symulacji...?

Cóż, jego strata.

TIPSY: Wpisz imię pilota WolfBlitz, a będziesz miał dostęp do wszystkich misji.



8

+ **Klimat, grafika i ciekawa fabuła.**

– **Drobne wpadki programistów, brak nowych pomysłów.**

= **Gra nie zawodzi. Jest taka jaka powinna być. Dobra.**

JAK GRAĆ

Gra na [illegible] do wyjątkowo [illegible] nie należy. W [illegible] to [illegible] nasze demo trzeba [illegible] refleks i zwinne [illegible]. Obok [illegible] bardzo [illegible] z nim na [illegible] wstępie. [illegible] celów [illegible] uzyskamy po [illegible] klawisza F7. Nie będę [illegible] zrealizować, ale [illegible] wskazówek [illegible] w [illegible] wszyst- [illegible] na ziemi należy zawsze [illegible] sobie na [illegible]. Prócz tego, że mają oni ograniczony zasięg, to są jeszcze wolni. [illegible] wyjątek to [illegible] ich całe [illegible] i atakują [illegible] ze wszystkich stron. W takim [illegible] się [illegible] i rozwalać ich na [illegible] samemu [illegible] po za ich zasięgiem. Tak samo [illegible] i całą obronę [illegible]. W tej grze [illegible] robiś [illegible] szybko i [illegible]. Ale nie zapominajmy o zmianie broni i częstym używaniu rakiet oraz innych [illegible] ułatwiających nam [illegible]. No i na [illegible]. Walczyć trzeba zawsze tam, [illegible] jest nam [illegible]. Nie wolno dawać się wciągnąć [illegible] na jego teren, bo [illegible] wszystko toczy się już na [illegible]. A [illegible] terenu to [illegible] nasz [illegible] atut.

KLAWIATURA

[illegible]
Shift [illegible]
[illegible]
W, S, A, D [illegible] lotu
Z [illegible] na [illegible]
X [illegible] na [illegible]
[illegible] na [illegible]
1, 2, 3, 4 [illegible] broni
[illegible] broń
[illegible]
[illegible] strzał
[illegible] celów
F1-widok z [illegible]
[illegible]
[illegible] zza [illegible]
[illegible]
[illegible]
[illegible] cele i założenia [illegible]

EKRAN GRY

1. Celownik
2. Radar
3. Ustawienia celownika
4. [illegible]
5. [illegible]
6. Obecnie [illegible] broń
7. Stan uszko[illegible] helikoptera
8. [illegible] broni



ROZWIĄZANIE KONKURSÓW Z GK 3/01



Konkurs "Przyczajony Tygrys, Ukryty Smok"

Filmy na DVD "Przyczajony Tygrys, Ukryty Smok" wylosowali:

Arkadiusz Malec, Gdańsk

Urszula Zuber, Poznań

Andrzej Król, Warszawa

Piotr Kowal, Warszawa

Konkurs "Miss Agent"

Filmy na DVD "Miss Agent" wylosowali:

Kazimierz Zdankiewicz, Warszawa

Aldona Stanisz, Kraków

Piotr Stempel, Szczecin

Julia Moneta, Elbląg



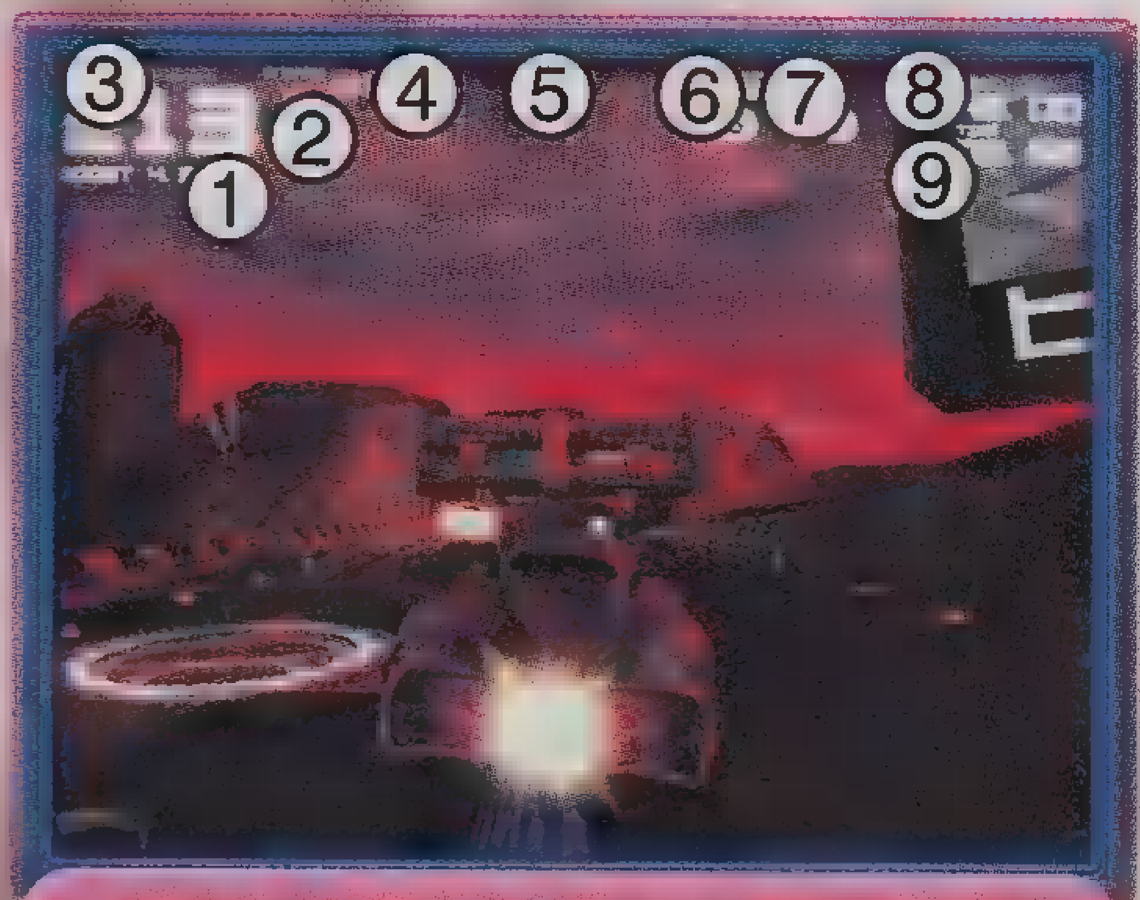


Jeżeli znudziły się wam wszelkiego rodzaju strategie i gry ekonomiczne, w których zabawa toczy się przez wiele godzin, a czasami można zasnąć przy komputerze, powinniście odpalić zamieszczone na naszej płytce demo gry Space Haste. Jest to rasowa ścigałka, która wyzwoli w każdym potężną dawkę adrenaliny i wprowadzi orga-



nizm gracza na najwyższe obroty. Space Haste to futurystyczne wyścigi podobne nieco do Wipeouta i Megarace. Jeździ się po zakręconych jak jelito słonia trasach, nowoczesnymi ścigaczami, które rozwijają nieziemskie prędkości. Cały wyścig składa się z kilku okrążeń i chodzi o to by w ostatnim dojechać do mety na pierwszej pozycji. Dopiero wówczas przechodzi się do następnej trasy. W demie będziecie mogli zasiąść za kierownicą pojazdu zwanego Zenar Blade i pościgać się z innymi, równie diabelskimi wozami na trasie, nazwanej przez autorów gry Shapeshifter. Słowo wyjaśnienia należy się odnośnie pojazdu. Podobnie jak inne dostępne w pełnej wersji gry, Zenar Blade charakteryzuje się szeregiem parametrów, które mają wydatny wpływ zarówno na rozwijane prędkości jak i komfort jazdy. Do opisania parametrów (takich jak: waga pojazdu, prędkość maksymalna, podatność na uszkodzenia, przyspieszenie, hamulce itp.) autorzy zastosował[redacted] system złożony z gwiazdek. Tak więc w każdej z klas – pojazd może mieć od zera do pięciu gwiazdek. Im więcej, tym lepiej. Proste to i czytelne, a jeśli ktoś jest zwolennikiem szczegółowych porównań, parametrów i statystyk, powinien rozejrzeć się raczej za inną grą. Space Haste to zręcznościówka w czystym wydaniu i ma przede wszystkim dostarczyć maksimum rozrywki przy minimalnym obciążeniu mózgu. Tak też dzieje się w rzeczywistości. Gdy odpalimy już jeden z dostępnych trybów gry (w demie: jazda na czas, jazda z duchami, wyścig) na kolana powali nas piękna, nieco futurystyczna grafika trasy i samych pojazdów, transowa muzyka i szaleńcza prędkość z jaką nasz pojazd będzie wchodził w zakręty. Grafika, jako się rzekło, jest znakomita, bo też i ten gatunek gier zawsze miał się czym popisać jeśli chodzi o wizualne efekty. Feeria bar i kolorów, podświetlane pasy ruchu i tunele, błyszczące i mieniące się karoserie pojazdów, sine niebo, zasnute skłębionymi chmurami, a w tle – niezidentyfikowane budowle, ogromne podświetlane bilboardy I tego typu bajery. Czasami aż ciężko skupić się na jeździe jeśli zacznie się podziwiać widoki. Byłby to jednak błąd, bo sam wyścig dostarcza niezapomnianych wrażeń. Samochody osiągają zawrotne prędkości dochodzące do 1000 km/h, zderzają się i sypią iskrami na

Najważniejszą sprawą przy grze w Space Haste jest dobra pamięć. Ponieważ punkty, w których rozlokowano bonusy są niezmienne musicie najzwyczajniej zapamiętać je, aby móc w odpowiednim momencie dobrze ustawić swój pojazd. Równie ważny co dobra pamięć może się okazać przemyślana start. Trzeba od razu dać silnikom pełną moc i czym prędzej próbować zająć pierwszą pozycję. Pamiętajcie, że trudniej gonić niż być gonionym. Kolejna sprawa to przemyślane pokonywanie ostrych zakrętów i wiraży. Na zakręcie należy nieco zredukować prędkość, [redacted] potem trzymać się wewnętrznej części toru. Pamiętajcie jednak, że nie wolno z tym przesadzić, bo można efektownie przygrzać w barierkę lub ścianę tunelu, ale nie wolno z tym przesadzić ,bo można efektownie przygrzać w barierkę lub ścianę tunelu. Kolejna ważna sprawa jest umiejętne korzystanie z dopalaczy. Najlepsze na przyspieszenie wydają się długie proste, bo wtedy ła-



EKRAN GRY

1. Poziom Turbodoładowania, 2. Prędkościomierz, 3. Sloty upgradu, 4. Poziom energii, 5. Ilość przejechanych kilometrów, 7. Aktualna pozycja, 8. Aktualne okrążenie, 9. Najlepszy czas okrążenia

Premiera: Marzec 2002 ● **Cena:** nieznana ● **Wymagania:** Windows 95/98/ME, DirectX 8, Pentium II 333 Mhz, Karta graficzna 3D 8 MB, 64 MB RAM, 4x CD-ROM, 45 MB miejsca na HD, karta muzyczna

- **Wydawca:** Dreams Interactive
- **Producent:** Dreams Interactive
- **Dystrybucja:** Nieznana
- **Strona WWW:** www.dreams-ineractive.com/spacehaste

KLAWIATURA

1. Klawiatura, F1 – kamera [redacted] pojazdu (dwa tryby), F2 – kamera znad ziemi (bez widoku pojazdu), Kursor przód – gaz, Kursor tył – hamulec, Kursory lewo, prawo – skręty kierownicy, L – spojrzenie za siebie, CTRL – turbo

wszystkie strony. Autorzy chwalą się, że sztuczna inteligencja została tak zaprogramowana, aby zawsze wyprzedzać gracza o krok i dodatkowo uczyć się jeszcze jego taktyki. Rzeczywiście daje się to wyczuć i wygrać, zwłaszcza na najwyższym poziomie trudności, wcale nie jest łatwo. Pomóc mogą w tym specjalne, zbierane w czasie jazdy bonusy, które zwiększą czasowo prędkość naszego samochodu, dodadzą energii, rozszerzą czas zabawy lub uodpornią pojazd na zderzenia z innymi. Problem polega na tym, że aby zebrać stosowny bonus, należy po nim przejechać co wcale nie jest takie łatwe przy prędkości 500 km/h. Mimo wyrafinowanego poziomu trudności w Space Haste gra się jednak znakomicie i jest to gra, która w swojej klasie stoi na naprawdę wysokim poziomie. Zatem szerokiej drogi!

two jest manewrować pojazdem. Raczej nie należy wykorzystywać turbo doładowania na zakrętach, bo szybko go zużyjecie, a efekt będzie mizerny.



JUŻ W SPRZEDAŻY!

INTERIA.PL www.interia.pl poleca

Silent Hunter™ to najnowszy symulator okrętu podwodnego z czasów II wojny światowej!



SILENT HUNTER II™

SYMULATOR U-BOOT A Z II WOJNY ŚWIATOWEJ

99 zł
przystępna cena









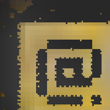
DIGITAL COMBAT SERIES

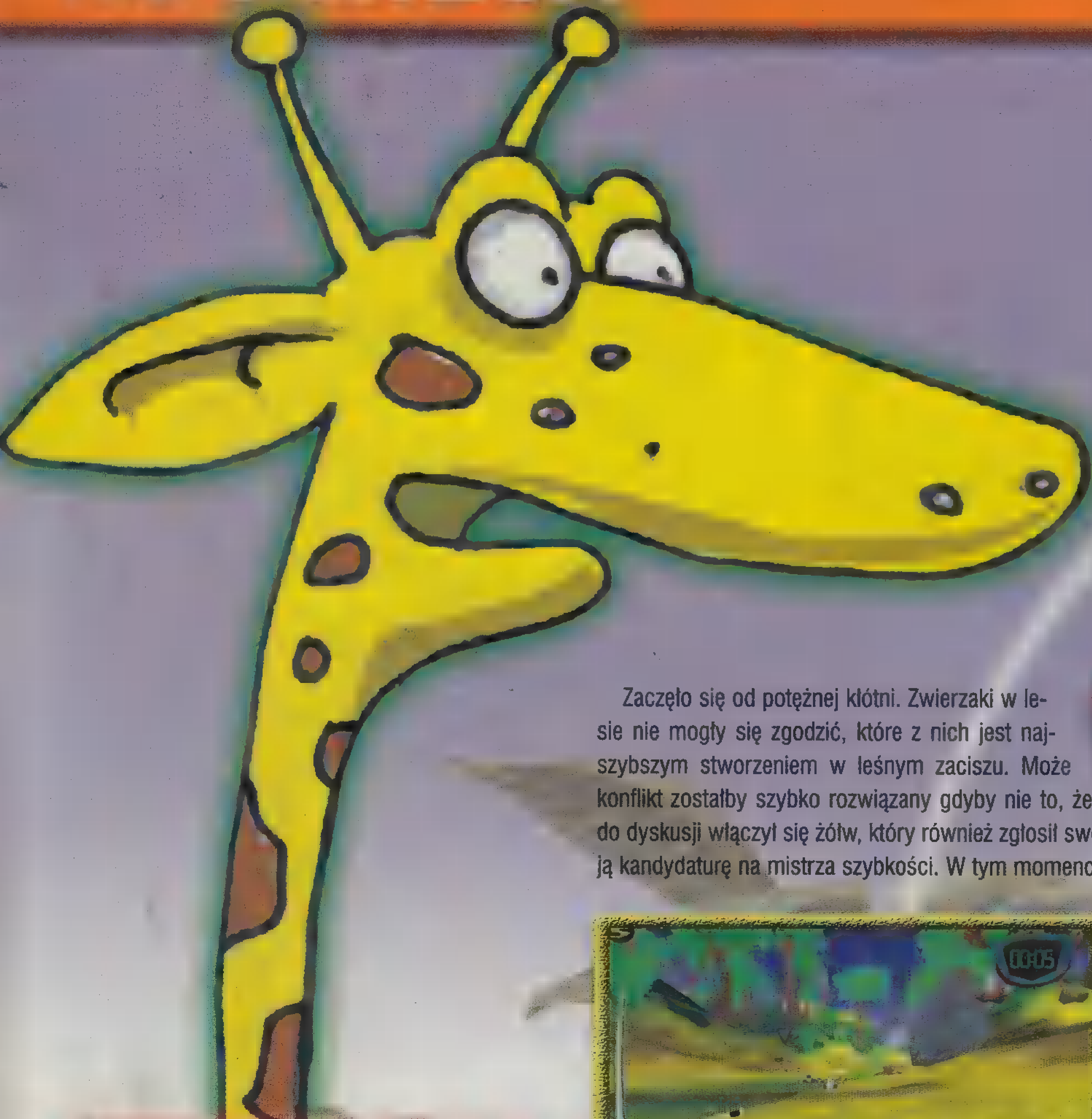
PLAY











Zaczęło się od potężnej kłótni. Zwierzaki w lesie nie mogły się zgodzić, które z nich jest najszybszym stworzeniem w leśnym zaciszu. Może konflikt zostałby szybko rozwiązany gdyby nie to, że do dyskusji włączył się żółw, który również zgłosił swoją kandydaturę na mistrza szybkości. W tym momencie była w lesie tylko jedna osoba zdolna rozwiązać ten problem, a był nim lew, władca zwierząt. Po krótkim namyśle ogłosił swój werdykt. Najszybszym zwierzęciem będzie uznane to, które wygra wszystkie wyścigi urządzone przez mieszkańców lasu. Zwierzaki ruszyły więc czym prędzej do swoich pojazdów i rozpoczęły się zawody.

Gra PET RACER, to zabawne wyścigi w których startują zwierzęta, a zasiadają one za sterami bajkowych samochodów. Do wyścigu stają: rekin, żółw, kurczak, dinozaur, żaba i pantera, a ścigać się one będą po cudownie kolorowych, leśnych trasach. W świecie zwierząt panują okrutne reguły, ■ że stawka jest wysoka, więc w trakcie wyścigów będą stosowały przeróżne podstępne sztuczki.

Czasem rzucą w przeciwnika znalezionym ciastkiem, innym razem odpalą w jego stronę zdalnie sterowaną rakietę lub ześlą na przeciwnika trzytonowy głaz. Tak więc nie są to całkiem milusne i łagodne wyścigi.

Akcję gry obserwujemy z tyłu pojazdu, a cała oprawa graficzna jest na dość dobrym poziomie. Tras wyścigów mamy przeszło trzydzieści, więc krajobrazy szybko nam się nie znudzą. Jak w większości tego typu programów, mamy do wyboru opcję pojedynczych wyścigów, bądź też bardziej wciągającą, opcję wielkiego wyścigu. Wybierając ten drugi wariant, będziemy musieli zwyciężać w kolejnych etapach, aby stopniowo odsłaniać nowe trasy zawodów. W trakcie wyścigu oprócz skupiania się na wyprzedzaniu przeciwników musimy także zwrócić uwagę na porozrzucane w różnych miejscach paczki w których ukryte są







JAK GRAĆ

Demo umożliwia nam rozegranie dwóch wyścigów. Jeden rozgrywa się w Lesie Byka, a drugi w Dżungli Goryla. Oba mają tylko trzy okrążenia, tak więc przewagą musicie zdobyć stosunkowo szybko. W wersji demonstracyjnej dostępne są tylko dwa samochody, ale to powinno wystarczyć do przetestowania tej gry.

Cóż więcej można powiedzieć? Najlepszymi recenzentami będą maluchy, które doprawdy ciężko będzie oderwać od komputera, dlatego jeśli Twoje młodsze rodzeństwo zechcesz zasadzić przed tą grą, pomyśl, czy warto!

Premiera: Już jest • **Cena:** 49,00 • **Wymagania:** P 200, 64 MB RAM

- **Wydawca:** Techland
- **Producent:** Techland
- **Dystrybucja:** Techland
- **Strona WWW:** www.techland.com.pl



1. Zajmowana pozycja, 2. Odległość do mety, 3. Posiadany bonus, 4. Stoper, 5. Prędkościomierz/obrotomierz

przeróżne bonusy. Może to być broń przydatna do wyeliminowania innych uczestników rajdu, ale od czasu do czasu, możemy znaleźć w takiej paczce przyśpieszenie dla naszego pojazdu.

Generalnie gra jest zabawna, bardzo ładnie wykonana, może nie wprowadza żadnego nowego podejścia do wyścigów komputerowych, ale z pewnością stanowi doskonałą rozgrywkę dla młodszych graczy. Zresztą najlepiej jeśli sami się o tym przekonacie odpalając demo, które znajdziecie na naszym krążku CD.

Demo umożliwia nam rozegranie dwóch wyścigów. Jeden rozgrywa się w Lesie Byka, a drugi w Dżungli Goryla. Oba mają tylko trzy okrążenia, tak więc przewagę musicie zdobyć stosunkowo szybko. W wersji demonstracyjnej dostępne są tylko dwa samochody, ale to powinno wystarczyć do przetestowania tej gry.

Cóż więcej można powiedzieć? Najlepszymi recenzentami będą maluchy, które doprawdy ciężko będzie oderwać od komputera, dlatego jeśli Twoje młodsze rodzeństwo zechcesz zasadzić przed tą grą, pomyśl, czy warto!

7.5

+ Zabawne pojazdy i broń. Gra w polskiej wersji językowej.

− Bardzo prosta

= Sympatyczna gierka adresowana do młodszych odbiorców.



KLAWIATURA

Góra - przyśpieszenie, Dół - hamowanie, Lewo - skręt w lewo, Prawo - skręt w prawo, Prawy klawisz Shift - użycie broni







Etherlords



Premiera: Już jest • **Cena:** 99.00 • **Wymagania:** PII 266, 64 MB RAM, Akcelerator 3D

- **Wydawca:** Fishtank Interactive
- **Producent:** Nival Interactive
- **Dystrybucja:** Lemon Interactive
- **Strona WWW:** www.etherlords.com

8

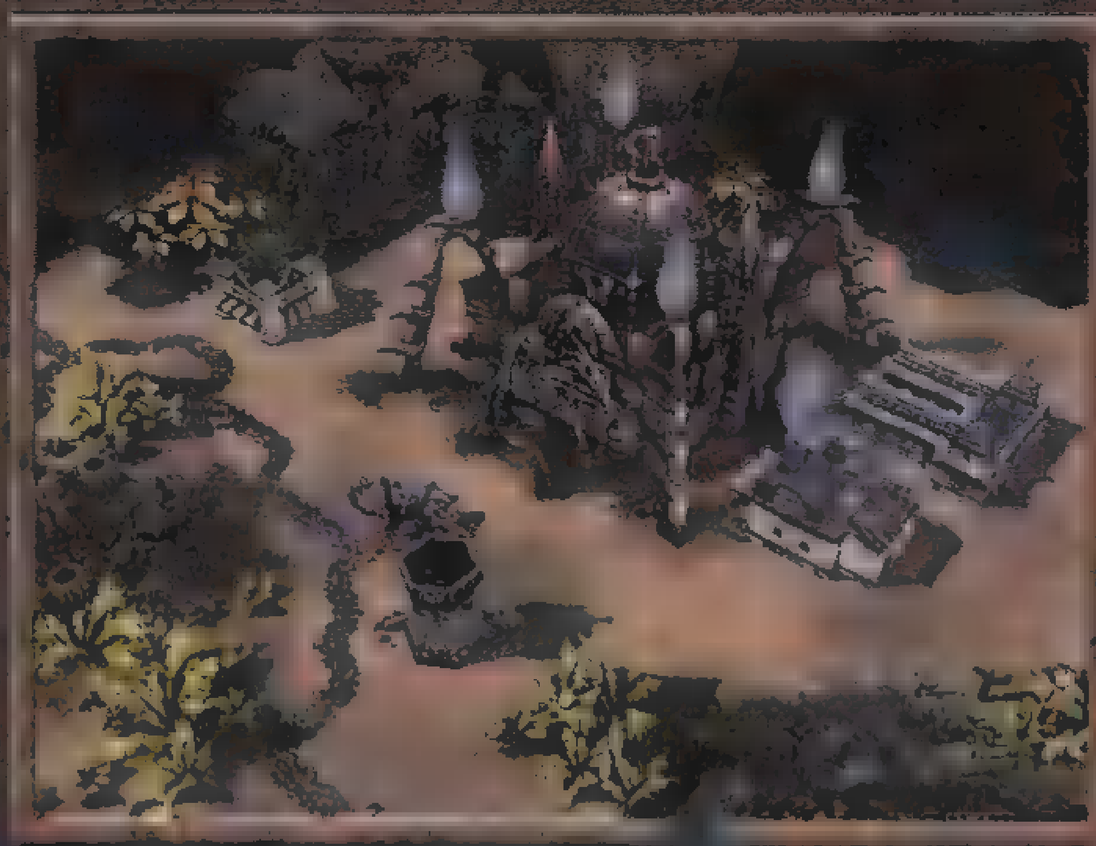
+ Walka przypominająca rozgrywkę karcianą Magic the Gathering, doskonała grafika

– Powielanie większości pomysłów z Heroes of the Might&Magic

= Dla wielbicieli serii Heroes of the Might&Magic i Magic the Gathering



[illegible] Na szczególną uwagę zasługuje [illegible] [illegible] ... to [illegible] kilka [illegible] ... [illegible]



JAK GRAĆ

W demo mamy dwie możliwości do wyboru. Możemy przetestować swoje siły w pojedynku testując zalety bohaterów porządku lub chaosu. Lub też podjąć się zadania podboju jednej magicznej krainy. O ile ta pierwsza opcja nie jest specjalnie interesująca, bohaterowie dysponują w niej tylko najbardziej podstawowymi czarami, to druga może wciągnąć na jakiś czas. Po pierwsze postarajcie się na samym początku przywołać bohatera z trzeciego poziomu doświadczenia, zajmuje to trochę więcej czasu, ale na początku znacznie się opłaca. Potem zbadajcie tereny w pobliżu własnego zamku. Szczególną uwagę zwróćcie na Chatę Przywoływacza w której można nabyć całkiem interesujące czary (nie zapominajcie o tym, że jeśli chcecie używać tych nowych czarów, musicie potem odwiedzić Kamienny Portal i nabyć tam surowce potrzebne do rzucania tych czarów). Gdy wasz bohater będzie znajdował się na szóstym poziomie doświadczenia, będziecie mogli spokojnie ruszyć na podbój zamku przeciwnika. Gdy go zdobędziecie niestety wasza misja zostaje zakończona.



Bandy bohaterów wraz z armiami potworów snują się po pewnej magicznej krainie w poszukiwaniu legendarnej Świątyni Czasu.

EKRAN GRY

1. Mapa obszaru
2. Bohaterowie
3. Klawisze opcji
4. Posiadane surowce



DODATKI DO ALIENS VS PREDATOR 2 NA NASZYM CD

[illegible] Czytelnicy. [illegible] do gry Aliens VS Predator 2 [illegible] ... Ale [illegible] wszystko [illegible] ale dodatkowe plansze do [illegible] właśnie [illegible] dla trybu Singleplayer [illegible] Multiplayer [illegible] muszę Wam mówić co to [illegible]. Jeszcze więcej zabawy z tym tak bardzo dobrym tytułem za [illegible]. Warte uwagi są zwłaszcza [illegible] plansze przeznaczone dla rozgrywki wieloosobowej [illegible] prawdziwych [illegible] łowiska. [illegible] Przygotowany przez naszego [illegible] ... Wszyscy wiemy, że nie mówimy tu o tytule będącym obecnie na topie. Ale przecież w przerwie między odkrywaniem sekretów mrocznego niemieckiego zamku czy polowania na obce formy życia istniejące gdzieś w kosmosie można chyba pograć w coś starszego, także o dużej grywalności.

MYTH III
THE WOLF AGE

To już kolejna odsłona tej znanej gry strategicznej. żeby nie wprowadzać zbyt wielkiego zamętu do historii magicznej krainy w której dzieje się akcja programu, postanowiono by jej akcję przenieść w przeszłość. Do czasów, gdy Upadli Władcy (znani z poprzednich części gry) byli jeszcze zwykłymi ludümi. Do czasów, gdy na świecie tym rozpoczęły się pojawiać hordy martwiaków dowodzonych przez tajemnicze demony, do czasów w których pojawił się



bohater, który na jakiś czas zapewnił ludziom bezpieczeństwo. W tej części gry znaczniej zmianie uległa grafika gry, postaci są nakreślone bardziej wyraziście. Ale to chyba wszystko co pozytywnego można powiedzieć o tej grze. Sterowanie i sposób rozgrywki nie zmieniło się całkowicie od pierwszej części programu. MYTH nadal jest strategią czasu rzeczywistego, pozbawioną jakichkolwiek elementów zarządzania,

Premiera: Już jest • **Cena:** 99.00 • **Wymagania:** PII 266, 64 MB RAM, Akcelerator 3D

- **Wydawca:** Bungie
- **Producent:** Bungie
- **Dystrybucja:** Play It
- **Strona WWW:** www.myth3.godgames.com





ekonomii czy też dyplomacji. Oznacza to, że na początku każdej misji dysponujemy pewną zbieraniną oddziałów które znajdują się pod naszymi rozkazami. Najczęstszym motywem jest potem dotarcie do jakiegoś punktu na mapie, utrzymanie go czy też po prostu przeżycie oddziałów. W trakcie misji oddziały zdobywają doświadczenie lecz nie należy się tym zbytnio ekscytować, gdyż sposób przenoszenia doświadczonych jednostek do kolejnych misji jest w całości kontrolowany przez komputer i podporządkowany w całości wątkowi fabularnemu. W praktyce polega to na tym, że jeśli w jakiejś misji towarzyszyli nam łucznicy a kolejna misja nie przewidywała ich udziału, to w następnej misji w której występują łucznicy, udostępnione zostaną Ci jedynie niedoświadczone oddziały. Rodzaje jednostek po stronie Twojej i przeciwnika także nie uległy jakimś szczególnym modyfikacjom. Nadal występują słynne jednostki krasnoludów, zasypujące przeciwnika gradem butelek zawierających pewną wybuchową substancję. Wciąż pod Twoimi rozkazami staną łucznicy, miecznicy, barbarzyńcy i magowie. Praktycznie nic nowego. Rozczarowaliśmy się tym trochę.

Jednak pod względem wykonania nie można tej grze nic zarzucić, ale biorąc pod uwagę fakt, że jest to już trzecia część programu liczyliśmy na nowe rozwiązania, które spowodują, że warto sięgnąć po tę właśnie grę a nie po jej dwie poprzedniczki. Najlepiej jednak sami się przekonacie czy warto zainteresować się bardziej tą grą, gdyż grywalne demo zamieszczone jest na płycie dołączonej do naszej gazety.

W demo mamy możliwość rozegrania trzech scenariuszy. Pierwszy z nich to obóz treningowy służący do zapoznania się z sterowaniem grą. Scenariusz drugi polega na dotarciu do wnętrza siedziby demonów i zgładzenia znajdującego się w niej ogra. Jest on stosunkowo prosty, należy podążać ścieżką wśród bagien prosto do jaskini. Po drodze napotkasz dwie grupki umarłych, a w jaskini czekać na Ciebie będą trzy kolejne. Ostatni scenariusz jest bardziej wciągający. Bronicie bowiem moi drodzy miasta, a dokładniej, jego trzech bram. Wróg będzie nacierał czterema falami, nie skupiajcie się zbytnio na obronie głównej bramy, demony i martwiaki będą atakować też flanki. Najlepiej wcześniej zaminować schody prowadzące na blanki, urzywając krasnoludzkich ładunków wybuchowych. Uważajcie na wighów, gdyż po zbliżeniu się do bram, wybuchają. Nie zamieszczamy opisu klawiszy, gdyż pełna ich lista znajduje się w programie.



OPIS EKRANU

1 – Mapa obszaru, 2 - Pole bitwy, 3 – Klawisze formacji, 4 – Specjalne umiejętności oddziałów, 6 – Opis wybranej jednostki, 6 – Doświadczenie i ilość ładunków



JAK GRAĆ

W demo mamy możliwość rozegrania trzech scenariuszy. Pierwszy z nich to obóz treningowy, służący tylko do zapoznania się z sterowaniem grą. Scenariusz drugi polega na dotarciu do wnętrza siedziby demonów i zgładzenia znajdującego się w niej ogra. Jest on stosunkowo prosty, należy w nim iść ścieżką wśród bagien prosto do jaskini. Po drodze napotkasz dwie grupki umarłych a w jaskini czekać na ciebie będą trzy kolejne. Ostatni scenariusz jest bardziej wciągający. Bronicie bowiem moi drodzy miasta a dokładniej trzech jego bram. Wróg będzie nacierał czterema falami, nie skupiajcie się zbytnio na obronie głównej bramy, demony i martwiaki będą atakować też flanki. Najlepiej zawczasu zaminować schody prowadzące na blanki przy pomocy krasnoludzkich ładunków wybuchowych. Uważajcie też na wighów gdyż po zbliżeniu się do bram wybuchają.

6

+ Całkiem przyjemna grafika

– Stare, ograne pomysły

= Tylko dla zagorzałych miłośników poprzednich części

• Wymagania: P 200, 16 MB RAM, Karta graficzna zgodna z DirectX

ABC Puzzles

ABC Puzzles to właściwie dwie gry logiczne, które choś odznaczają się podobnym sterowaniem i zamysłem - to jednak nieco się od siebie różnią. Aby zdecydować się na jedną z nich należy wybraś z menu Start/Programy odpowiednią ikonkę. Pierwsza z gier to komputerowa wersja układanki, składającej się, w niewirtualnym pierwowzorze, z pewnej ilości przesuwanych, plastikowych kwadratów, które przy odpowiednim ustawieniu składają się na pożądany obrazek. W komputerowej wersji możemy zadecydowaś jaki obrazek chcemy układać (do wyboru min. Smok, akwarium, kwiaty, Hawaje itp.), albo samemu przygotować mapę bitową (plik bmp - wyedytowany w dowolnym edytorze graficznym) np. z wizerunkiem ulubionego zwierzaka. Po wybraniu New Game - obrazek zostanie rozsypany, a zadaniem gracza jest ponownie go ułożyć. Do przesuwania elementów, służy specjalna kropka, która należy kliknąć myszką (prawą lub lewą, w zależności od tego, w którą stronę chcemy przemieściś elementy. Po kliknieciu kropki, cztery stykające się z nią kwadraty ulegną przemieszczeniu o jedno pole każdy. W ten sposób należy przesuwaś wszystkie kwadraty dążąc do ułożenia rysunku.



W drugą grę gra się identycznie, tzn. należy w ten sam sposób przesuwaś się elementy, z tą różnicą, że nie chodzi o ułożenie obrazka. Tym razem należy w kolejnych rzędach ułożyś identyczne ikonki (np. koła, banany, bomby, palmy itp.). Obie gry oferują zróżnicowany poziom trudności, wiele rozmiarów plansz i możliwośś przesuwania większej niż cztery liczby elementów układanki. Gra jest dość trudna, ale bardzo wciągająca i z pewnością rozwija zdolność logicznego rozumowania.

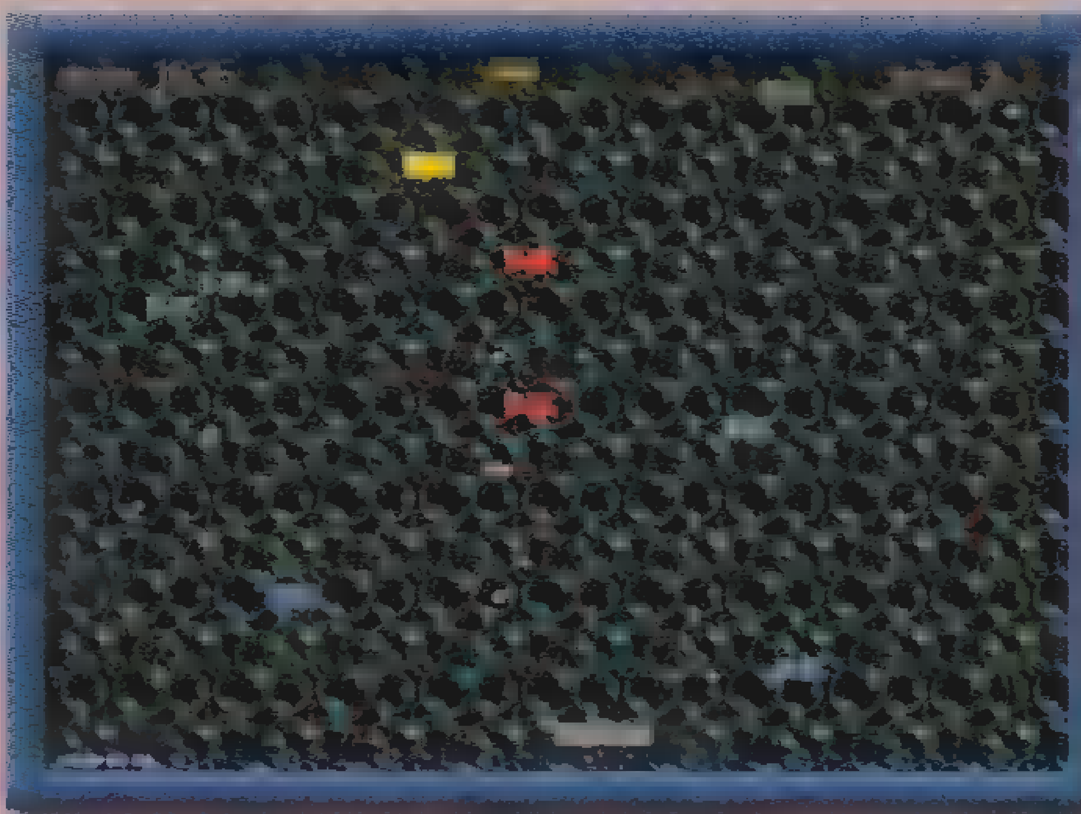
KLAWIATURA

[illegible]

• Wymagania: P 200, 16 MB RAM, Karta graficzna zgodna z DirectX

Crashball

Crashball to nic innego jak kolejna odsłona nieśmiertelnego Arcanoida, choś w tym wypadku autorzy nieco zmienili koncepcję gry. Nie celujemy piłką, jak to ma miejsce w oryginale, do nieruchomej ściany cegiełek, ale to rozrzuconych po planszy pojedynczych cegieł, które dodatkowo ciągle przesuwają się do dołu. Jeśli jakiś rząd cegieł przesunie się maksymalnie w dół, po chwili pojawia się na górze i znowu zmierza ku dołowi. Piłkę odbijamy przy pomocy niewielkiej kreski, przesuwanej na dole ekranu. Przy użyciu lewego przycisku myszki można z niej strzelaś do cegiełek i pomagać odbijającej się piłce w ich rozwalaniu. Po zniszczeniu wszystkich cegieł na planszy przechodzimy na kolejną. Gra jest dosyś szybka i przez to znacznie trudniejsza niż oryginalna wersja Arcanoida.



KLAWIATURA

[illegible]

• Wymagania: P 266, 16 MB RAM, Karta graficzna zgodna z DirectX, Obsługa Flash 5.0

Do Lunch witch Mir

Do Lunch witch Mir to bardzo zabawna flashowa gierka, która przyda się na chwilę relaksu, gdy pod ręką nie ma nic innego. Zabawa polega na karmieniu Mira (właściwie widać tylko jego głowę - więc karmieniu głowy Mira) różnorakimi produktami, które mają wpływ na jego zdrowie i kondycję. Możemy zdecydowaś się na jedną z opcji zabawy: albo karmimy Mira - czyli wyrzucamy produkty, którymi musimy celowaś w jego usta, albo sterujemy głową Mira i staramy się przechwyciś nadlatujące potrawy. Gra ma kilka poziomów trudności, a im wyższy tym głowa Mira szybciej się kręci utrudniając znacznie celowanie. Wszystkie produkty zostały podzielone na nisko i wysokokaloryczne i jeśli chcemy, aby bohater nam nie umarł powinniśmy karmiś go tymi pierwszymi, unikając tych drugich. Łapmy zatem jabłka, ryżowe ciasteczka, marchewki, ryby, sushi i sałatki, unikając czekoladek, pizzy, hamburgerów, indyka i ciast kremowych. Do Lunch witch Mir nie jest może grą bardzo ambitną, ani zbyt długą, ale można się za to przy niej wspaniale zrelaksować.

KLAWIATURA

[illegible]





• Wymagania: P 200, 16 MB RAM, Karta graficzna zgodna z DirectX

Frozen Fruit Frenzy

Frozen Fruit Frenzy to bardzo przyjemna gra logiczno zręcznościowa. Zadanie polega na sterowaniu niewielką piłeczką, która ma zdolność do zmieniania kolorów i rozbijaniu odpowiednich kafelków. Podstawową planszą Frozen Fruit Frenzy jest plansza na której mamy dostęp do kilku rur, które poprowadzą nas na pod-plansze. Po ukończeniu każdej z pod-plansz zdobywamy punkty, które umożliwiają dalsze pokonywanie drogi na głównej planszy. Gdy znajdziemy się na jednej z pod-plansz nasze zadanie polega na zbiciu wszystkich różnokolorowych kafelków. Problem polega na tym, że aby zbiś kafelek czerwony, kulka musi mieś właśnie taki kolor. Zmianę koloru kulki zapewniają specjalne bramki, po uderzeniu w które kolor zmienia się samoczynnie, aż do uderzenia w kolejna bramkę z innym kolorem. Przeszkodę w naszej misji stanowią czaszki, których należy unikaś. Bezwzględnie niszczące są czaszki w kolorze drewna. Kasują one wszystkie kulki. Jest też zasada, która mówi o tym, że można spokojnie odbiś się od czaszki, jeśli ta jest w innym kolorze niż kulka. Prawda, że to proste? Zapewniam jednak, że jasne zasady, które każdy pojmie po przejściu jednego etapu, nie znaczą wcale, że gra jest banalna. Wprost przeciwnie, jest dośś trudna, a przy tym wciąga jak odkurzacz!

KLAWIATURA

[illegible]



• Wymagania: P 200, 16 MB RAM, Karta graficzna zgodna z DirectX

Poke Snap

Ponieważ Pokemony zawładnęły całym światem nie mogło ich zabraknąć także w grach komputerowych. Idea gry Poke Snap jest prosta i wielu z was pewnie dobrze znana. Ekran to plansza na której leży poukrywanych 20 kart (4 x 5). Wszystkie karty mają po drugiej stronie wizerunki Pokemonów (w sumie w grze jest 1000 kart z różnymi Pokemonami, więc ich wielbiciele powinni byś w siódmym niebie i nigdy się nie znudzić). Zabawa polega na odkrywaniu po dwie kart w kolejce. Jeśli uda nam się znaleüc pasującą parę, to karty pozostają odkryte, jeśli nie trafimy, ponownie zostają odwrócone. Gra toczy się do momentu, aż wszystkie Pokemony zostaną odkryte.

Uwaga: Autor przygotował dla graczy podpowiedź. Jeśli nie podacie swojego imienia będziecię mogli zagraś jako Team Rocket. Wtedy wszystkie karty są ponumerowane i nie ma żadnego kłopotu z ich dopasowaniem. Fakt jedna, że wtedy gra staje się nieciekawa i przestaje ćwiczyć pamięć, a do tego ostatniego zadania Poke Snap nadaje się znakomicie.

KLAWIATURA

[illegible]



• Wymagania: P 200, 16 MB RAM, Karta graficzna zgodna z DirectX

Command Raid

Żyjemy w ciężkich czasach, w którym konflikty zbrojne raz po raz wybuchają w różnych miejscach świata. Nic zatem dziwnego, ze twórcy gier również serwują nam od czasu do czasu wojenną zawieruchę. W Command Raid przyjdzie nam bronić wojskowej bazy przed spadochroniarzami i zrzucanymi z samolotów bombami. Sterujemy działem, które znajduje się na dole ekranu. Możemy przesuwać je tylko w kierunkach - lewo, prawo i oddawać pojedyncze strzały. Na znajdującym się powyżej niebie co I rusz pojawiają się wrogie śmigłowce, które zrzucają spadochroniarzy. Do nich trzeba właśnie strzelać, bowiem każdy, któremu uda się wylądować osłabia naszą bazę, a jej poziom energii jest ograniczony. Co jakiś czas na niebie pojawi się samolot, który zrzuci bombę. Należy ją bezwzględnie zestrzeliś, bo w przeciwnym razie cała baza wyleci w powietrze, a nasza misja się zakończy. Po zdobyciu każdych 10.000 punktów nasza baza naprawia się i podnosi swoją wytrzymałość. My natomiast musimy broniś jej jeszcze uważniej przed coraz zacieklejszymi atakami wrogów.

KLAWIATURA

[illegible]





W SKRÓCIE

Baldurs Gate: Dark Alliance po polsku !

[illegible]

Władca Pierścieni

[illegible]

X-Bladez

[illegible]

Outcast 2: The Lost Paradise

[illegible]

Fallout 3

[illegible]

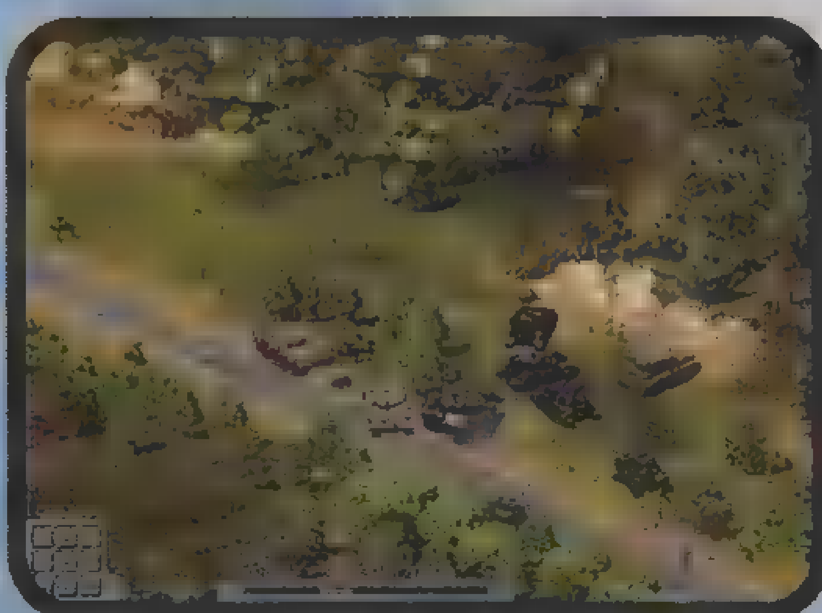
BLITZKRIEG

● **Wydawca:** CDV ● **Producent:** NIVAL INTERACTIVE ● **Premiera:** IV kwartał 2002

Cdv Software pracuje nad nową strategią 3D w czasie rzeczywistym – BLITZKRIEG.

Fabuła gry została osadzona w realiach II Wojny Światowej, [illegible] gracze będą mogli wcielić się w dowódców trzech sił: Niemców, Rosjan i Aliantów. Oczywiście pomijając wersję Singleplayer, istnieje także możliwość gry w trybie Multiplayer z ludźmi z całego świata, jeżeli będziesz chciał rozbić [illegible] pył nieprzyjacielskie wojska Twojego sąsiada. To [illegible] pewnością jeszcze bardziej uatrakcyjni juz i tak niezle zapowiadajaca sie gre.





Z przesłanek wynika, ze produkt ten bedzie bardzo dokladnie dopracowany. Glównie chodzi oczywiscie o jednostki I otaczajace srodowisko w grafice 3D. Tytuł oferuje kilka poziomów trudnosci i generator misji.

W BLITZKRIEG będziemy mieli do dyspozycji ponad 40 różnych typów wojsk, ponad 150 przedmiotów do ich wyposażania, a także około 250 różnych budynków i obiektów.

Gra tworzona jest przez NIVAL INTERACTIVE, czyli autorów EVIL ISLANDS i RAGE OF MAGES.

Jeżeli grałeś na przykład w SUDDEN STRIK'A, nie przegap premiery tej gry – jest na co czekać.

BLOODRAYNE

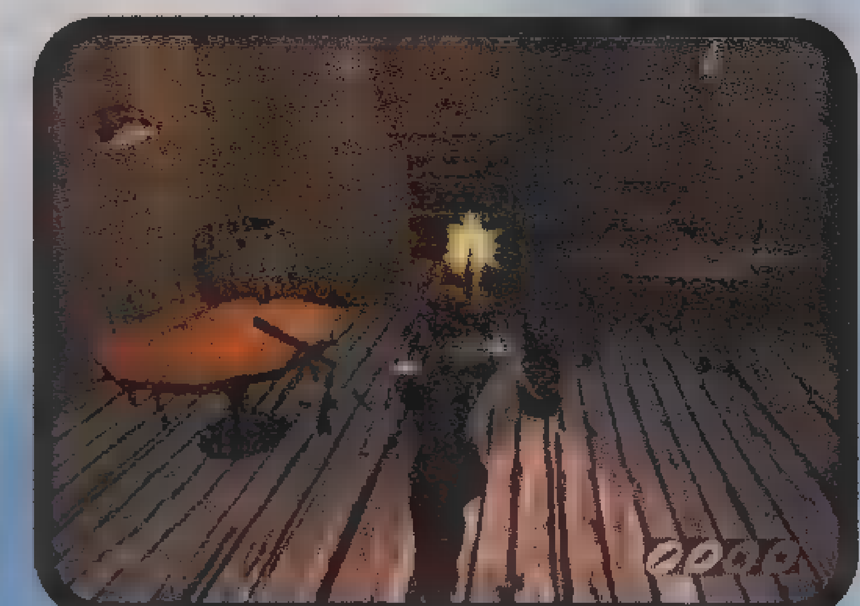
● **Wydawca:** Majesco Inc. ● **Producent:** Majesco Inc. ● **Premiera:** II kwartał 2002

BloodRayne to produkcja, z którą zadebiutuje na rynku gier komputerowych firma Majesco.

Akcja osadzoną jest w połowie lat trzydziestych, a główną bohaterką będzie atrakcyjna agentka BloodRayne - połączenie wampira i człowieka. Została ona wychowana i wytrenowana w tajnej agencji rządowej w celu walki z globalnymi siłami armii zła. Nadszedł więc czas zmierzenia się okultystyczną sektą i jej okrutnymi sługami. W wypełnianiu kolejnych zadań pomogą nam specjalne umiejętności BloodRayne: nadludzka siła, spektakularne zdolności akrobatyczne, widzenie w ciemności, przybliżanie obrazu i oczywiście znane z Matrixa unikanie pocisków w zwolnionym tempie. Jako półwampir agentka będzie mogła także

wypijać krew wrogów co pozwoli jej na





odnawianie własnych sił witalnych. Ten ciągły głód krwi czyni z BloodRayne prawie niewidzialną i niezwykle skuteczną maszynę do zabijania. Autorzy zapowiadają szybką, naszpikowaną ciężkimi pojedynkami akcję, popartą niespotykanymi

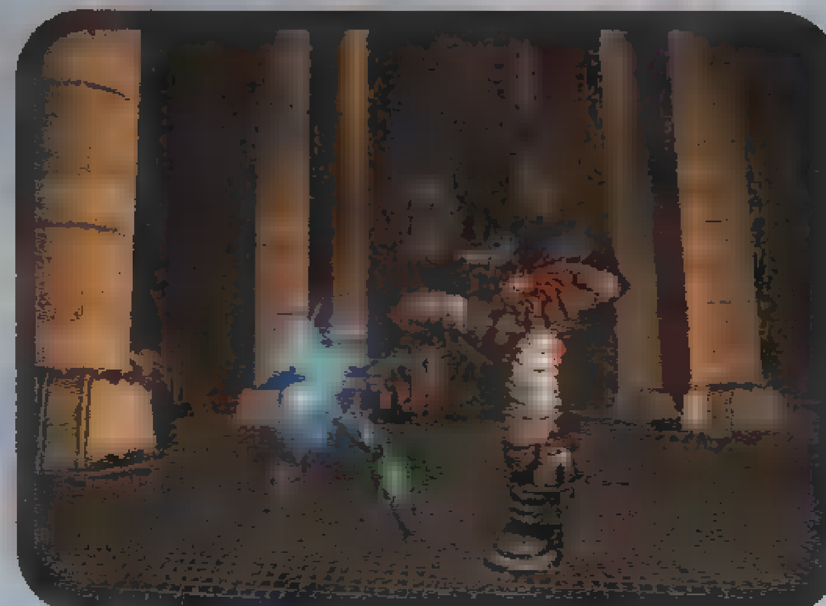
efektami kamery i elementami horroru. Całość ma opierać się na zupełnie nowym, autorskim engine 3D. Czeka nas kolejne ratowanie świata, a jak przyjemne okaże się tym razem przekonamy się w drugiej połowie 2002 roku.

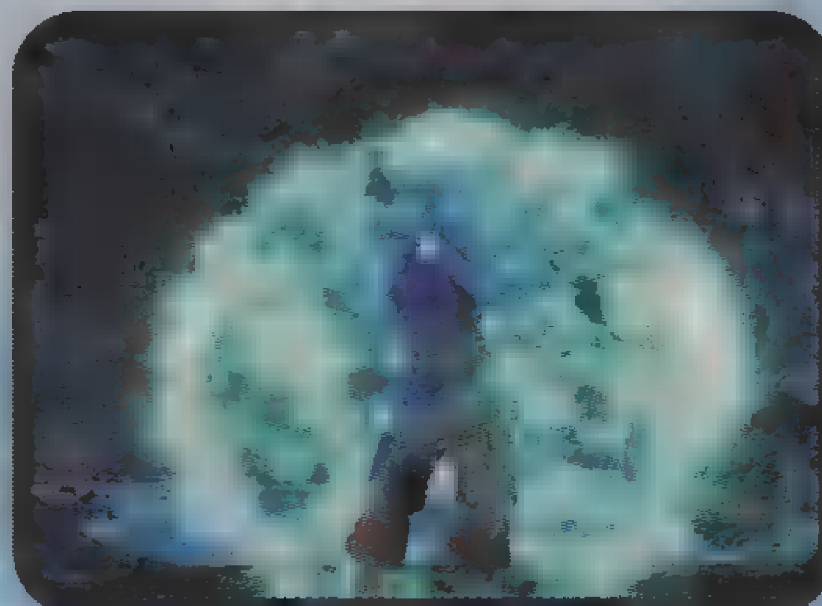
CITY OF HEROES

● **Wydawca:** Cryptic Studio ● **Producent:** Cryptic Studio ● **Premiera:** Maj 2002

Pochodzące z Kalifornii CRYPTIC STUDIOS ogłosiło wydanie gry „City of heroes" w kategorii massive multiplayer online.

Jest to RPG, w którym możemy wcielić się w naszego ulubionego, komiksowego bohatera lub stworzyć własnego i udoskonalać jego umiejętności. Każdy z herosów ma inne, różniące go od pozostałych predyspozycje i zdolności (ponad sto!!!). Będziemy mogli tworzyć supertajne siedziby, w których możemy knuć chytre plany, by zostać najlepszym bohaterem w mrocznym mieście Paragon City. W grze natkniemy się na wiele postaci, między innymi potwory, przybyszów z innych planet i wiele, wiele innych. Jeżeli uda Ci się wypełnić misje, zdobędziesz nowe umiejętności, siły i sławę!





Każdy bohater charakteryzuje się 40. różnymi zdolnościami, które w czasie gry podnosi i ulepsza. Zdobądź więc jak najwięcej super mocy i bądź najbardziej znanym gościem w mieście. Będzie to niewątpliwie ciekawa produkcja, zwłaszcza dla fanów komiksowych bohaterów.

DRAGON EMPIRES

● Wydawca: Codemasters ● Producent: Codemasters ● Premiera: Lato 2002

W rozwijającym się w ogromnym tempie rynku produktów multiplayer, potrzeba czegoś naprawdę specjalnego aby zostać zauważonym.



Dragon Empires odróżnia od innych prób stworzenia dobrej gry RPG online przede wszystkim podjęcie tego wyzwania przez uznaną firmę jaką niewątpliwie jest Codemasters. Pierwszy raz główne metody zdobywania doświadczenia nie będą się opierały jedynie o walkę z wro-



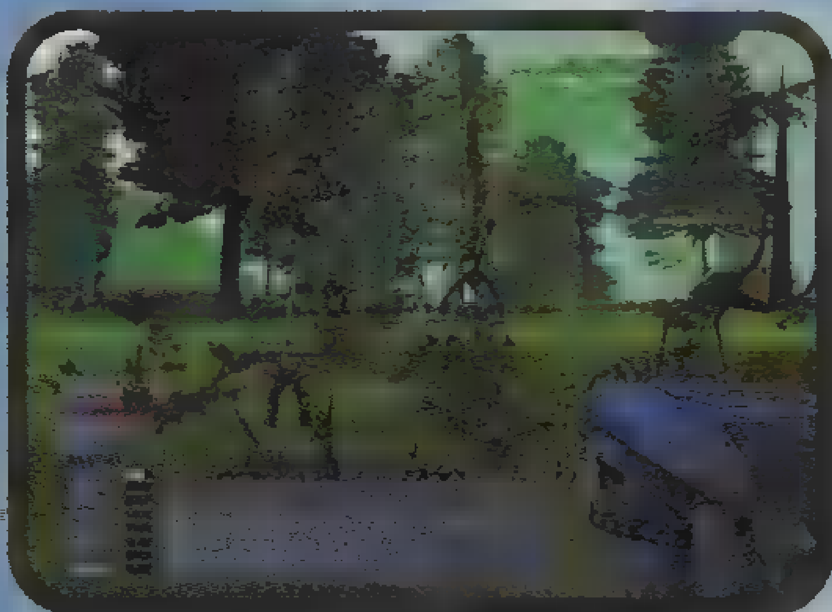
gami. Autorzy planują na to cztery sposoby, związane głównie z odkrywaniem ogromnego świata, interakcję z innymi graczami oraz ze stylem życia. Kształtowanie własnego bohatera będzie odbywać się na zasadzie nabywania i poprawiania umiejętności, które będą o wiele łatwiejsze do uzyskania przy udziale innych graczy. Możliwe stanie się oczywiście tworzenie klanów, które założą swoje siedziby w miastach położonych na wybranych terenach, a ekonomiczna część gry uczyni bezsensownym terroryzowanie pojedynczych graczy. Produkt ten, dzięki pomysłowi tworzenia własnych państw i możliwości prowadzenia zróżnicowanej polityki, ma szansę stać się bardzo orginalnym na co nieukrywając liczą jego autorzy.

ENDLESS AGES

● Wydawca: Independent ● Producent: Avaria Corporation ● Premiera: Luty 2002

AVARIA CORPORATION pracuje nad grą „Endless Ages" – grą online role-playing w klimacie fantasy kosmosu.

Co ciekawe, producenci zapowiadają, że bedzie ona zawierac elementy róznych gier, zaczynajac od strzelanki z widokiem 1 osoby, przez strategie, symulator lotów i role-playing. Gracze beda mogli wcielic sie w role wojownika, wiesniaka, kupca, barmana, najemnika, straznika oraz w inne postacie, które zloza sie na cala spolecznosc zamieszkujaca gdzies w odleglej galaktyce. W grze naturalnie bedziemy mieli czas rzeczywisty, gdzie kazdy bedzie spelnial swoje obowiazki, wyko-



nywal misje lub po prostu zwiedzal otaczajace go tereny.

Tytuł ten oferuje ponadto sporo pojazdów, między innymi latające i zwykłe statki, łodzie podwodne, poduszkowce, transportowce.

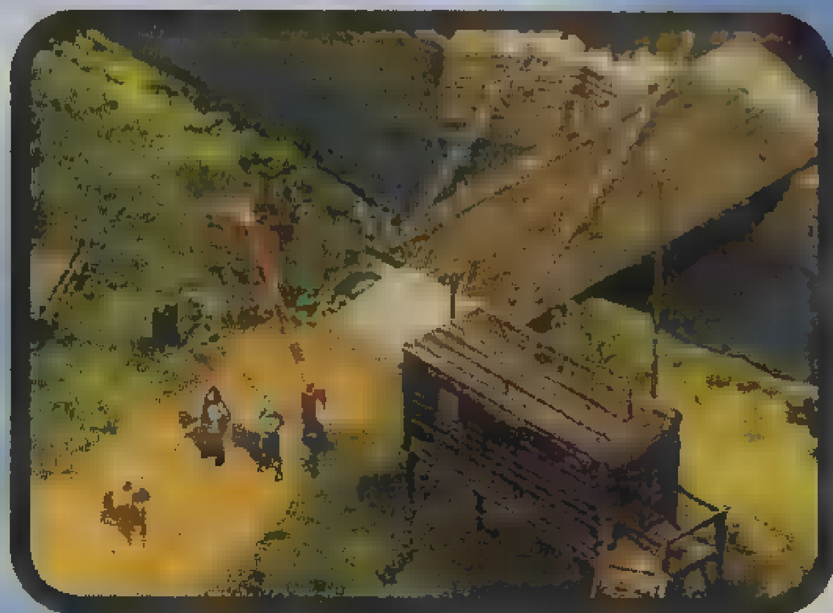


Ta produkcja znajduje sie na razie w fazie beta testów, a jej premiera, to prawdopodobnie poczatek przyszlego roku. Jezeli wiec jestes fanem swiata fantasy i kosmosu oraz posiadasz lacze internetowe, czekaj jej z niecierpliwoscia.

GOLDEN LAND

● Wydawca: Russobit-M ● Producent: Burut Software ● Premiera: IV kwartał 2002

Kraina GOLDEN MOUNTAINS stawała się coraz bezpieczniejsza i rozkwitała w swych plonach. Ludzie już prawie zapomnieli, że kiedyś nie było tak pięknie. Czy czasy terroru powrócą?



Rosyjski wydawca RUSSOBIT-M zapowiedział nową grę „Golden Land". Będzie to produkcja w stylu role-playing o bardzo rozległym świecie, składającym się z trzech kontynentów różniących się kulturą, a także questami do wypełnienia. W zależności od ich wykonania, będą miały inny wpływ na Twojego bohatera.

Postać, którą zdecydujesz się wybrać, będzie mogła się rozwijać, czyli podnosić swoje parametry, a tych jest niemało. Istnieje siedem głównych parametrów oraz około 30 pochodnych, a także 30 umiejętności, które gracz podnosi również w trakcie walki ze złymi siłami boga DRAH-SHOO.

Zaczynasz jako początkujący w świątyni prawdziwych bohaterów. Zostałeś wysłany na pierwszą misję przez głównego przywódcę świątyni do ZLATOGOR'JI, w której dzieją się dziwne rzeczy. Podczas całej gry bohater będzie spotykał coraz to więcej wrogów, ale również przyjacielsko nastawionych istot (możesz je przyłączyć do swojej drużyny).

A tą będziesz mógł rządzić na różne sposoby – zaczynając od ustawienia taktycznego drużyny, przez tworzenie nowych ciosów dla wybranego członka drużyny oraz, co oczywiste, wyposażania w odpowiednie przedmioty, czary, których ma być około 200!

Istnieje także możliwość gry w trybie Multiplayer. Być może w grupie będzie Ci łatwej pokonać zuchwałe siły zła, nękające krainę GOLDEN LAND.

Będzie to niewątpliwie produkcja, która podbije serca graczy na całym świecie – szlak już został przetarty. Tytuł ten ma się ukazać pod koniec 2002 roku. Także – miecz do ręki i jazda!

gry RPG. Nie [illegible] się jednak, że [illegible] tak szybko! Planowana jest ona [illegible] latem 2002. [illegible] gra będzie korzystała z [illegible] 3D [illegible] na potrzeby [illegible]. Będziemy [illegible].

FIFA 2003

Trudno sobie wyobrazić rynek gier komputerowych bez corocznej premiery gry z serii FIFA. [illegible] 2003 ma pojawić się w sklepach w listopadzie 2002. [illegible] wielkich [illegible] w sposób [illegible] grą [illegible] też inteligencji komputerowych graczy. Zapowiadają [illegible], że gra będzie w pełni wykorzystywała możliwości najnowszych kart graficznych.

Dredd Vs Death

Bohaterowie komiksów i filmów sf sprzedają się [illegible] po sukcesach Aliens vs Predator producenci sięgają po kolejny tytuł [illegible] jest Sędzia Dredd. [illegible] przyjdzie nam [illegible] na ulicach Mega-City One, przeciwników będzie [illegible], śmiercionośnej broni [illegible]. Pozostaje nam tylko czekać... do grudnia.

Desperados: Misje dodatkowe

Jest to jeden z pierwszych zapowiadanych dodatków do tej gry. Z tego co już wiemy, będzie wymagał podstawowej wersji programu do grania i zaoferuje nam możliwość rozegrania kolejnych [illegible] misji. Nie należy się spodziewać jakichś oszałamiających efektów na miarę Commandos 2. W kolejce na półki sklepowe czekają kolejne dodatki do tej gry a także wersja stand-alone.

C&C: Tiberian Sun 2

Niewiele jeszcze wiemy o tym tytule, gdyż producenci [illegible] strzegą wszelkich informacji o tym produkcie. Wiemy na pewno, że jest już w produkcji i zgodnie z [illegible] zapowiedziami firmy Westwood będzie to strategia 3D. [illegible] C&C: Tiberian Sun 2 ma stanowić początek nowej generacji gier strategicznych. Zobaczymy, a według wszystkich znaków na niebie i ziemi nie wcześniej niż zimą 2003.

Championship Manager 4

Większość informacji o tej grze dotyczy jej aspektu on-line. Ten najsłynniejszy manager [illegible] przebudowywany by sprostać

[illegible] gry on-line. [illegible] [illegible] [illegible] Z [illegible] [illegible] będą [illegible] o wszystkie [illegible] sprzętowe – [illegible] cen [illegible]. [illegible] [illegible] 2002.

Dark Planet: Battle for Natrolis

Już w lutym 2002 [illegible] [illegible] [illegible] A [illegible] nowej strategii [illegible] [illegible]. Do walki ruszają [illegible] – [illegible] są [illegible] zaawansowane tech[illegible] – [illegible] [illegible] [illegible] jeszcze nie [illegible]. [illegible] ma w pełni wykorzystywać technologię 3D, umożliwiając nam [illegible], oddalanie pola bitwy, spoglądanie na nie pod [illegible] kątami. Zapowiada się intrygująco, jak tylko dostaniemy wersję beta z pewnością [illegible] tu [illegible].

W „Zegarmistrzu" można grać bez końca...

Tak, to prawda, [illegible] gry nie da się ukończyć. Dystrybuowany przez firmę Manta Multimedia „Zegarmistrz – The Watchmaker" (notabene jej debiut na rynku) bez odpowiedniego [illegible] jest zwykłym bu[illegible]. „[illegible]" posiadacze tego produktu [illegible] jak najszybciej skontaktować się z dystrybutorem (022)[illegible] lub [illegible] na jego stronę www.[illegible].

Dodatek do Space Empires 4

Już niedługo, [illegible] po Świętach, firma SCHRAPNEL GAMES wyda specjalny dodatek dla [illegible] gry „Space Empires 4" – strategii kosmicznej. Fani gry już mają jej zalety – [illegible] [illegible] [illegible], ponieważ [illegible] zajmują się [illegible] [illegible] [illegible], [illegible] [illegible], czyli samą walką, [illegible] jednostek itp.

Jak każda szanująca się gra w tych czasach, ma ona tryb Multiplayer. Wracając do nowego dodatku – posiada on wiele ulepszeń, a mianowicie: [illegible] [illegible] udoskonalone taktyki AI, [illegible] [illegible], pełne wsparcie TCP/IP, [illegible] megabajtów [illegible] do gry, między innymi: nowe [illegible], [illegible], nowe rasy i [illegible] oraz [illegible], wiele [illegible]. Gra jest teraz w fazie beta testów, a jej premierę przewidziano na luty 2002.

THE ELDERS SCROLLS 3: MORROWIND

● Wydawca: Bethesda ● Producent: Bethesda ● Premiera: Marzec 2002

Firma Bethesda wypuściła nowe informacje na temat gry na którą wiele osób czeka ■ mianowicie chodzi tu o trzecią już epicką serię The Elder Scrolls 3: Morrowind.

Jest to produkcja w stylu role-plaing



o bardzo rozbudowanym świecie i wieloma możliwościami o czym napisze troszke później. Poprzednie dwie części Arena i Daggerfall były przebojami w swojej kategorii i podostawały wiele nagród. To co ma nas czekać w trzeciej już części gry jest niesamowita elastyczność i trójwymiarowy świat w najnowszej technologii 3D. Napewno dla wielu z was będzie to gra w którą będziecie grać bez końca ponieważ poza samą fabułą gry dodany zostanie tzw. Construction Set za pomocą którego można będzie zmieniać całą krainę Tamriel między innymi atrybuty postaci, tworzenie nowych przedmiotów lub stworzyć zupełnie nową krainę. Wiemy już że świat w grze będzie podzielony na 8 krain ■ których będą inne postacie, rasy i religie. Producenci gry pozostawiają graczowi dużą swobodę zarówno w wykonywaniu zadań (kolejność) jak i kreowaniu wizerunku twojego bohatera, który zmienia się podczas rozgrywki. Będziesz mógł wcielić się między innymi w postać maga, rycerza, złodziejaszka który ma swoją misję i stara się wypełnić swoje



zadania penetrując miasta i podziemne labirynty. Gra ma się pojawić na sklepowych półkach w marcu 2002 roku .

TRAIN SIMULATOR ADONN

● Wydawca: Strategy First ● Producent: Microsoft ● Premiera: Styczeń 2002

CIU,CIU,CIU,CIU Kto nie chciał ■ dzieciństwie przejechać się ogromną lokomotywą (i pot z niej spływa), no kto?

No dobra, może nie każdy, ale jest wielu wśród Was takich, którzy chcieli i żeby choć w małym stopniu spełnić marzenia z dzieciństwa, Microsoft wypuścił jakiś czas temu grę pt. „TRAIN SIMULATOR". A teraz fani blaszanych zabawek doczekali się pierwszego dodatku do kolejowego symulatora. Jeżeli podobała Ci się podstawowa wersja gry z tysiacami kilometrów torów, realistycznie odwzorowanym otoczeniem, z dokladnym wyposazeniem tras jak w rzeczywistosci, to masz sie



z czego cieszyc. W nowym dodatku USA and CANADA REGIONAL ADD-ON pojawi się dwadzieścia nowych lokomotyw (takich, jakie jeżdżą na terenie Stanów Zjednoczonych i Kanady). Warto dodać, że pojazdy są niemal w stu procentach ścią-



gnięte z rzeczywistości! Producenci włożyli w to na pewno sporo wysiłku, pracując nad odwzorowaniem najmniejszych detali. Dodatek ukaże się w Stanach już w styczniu, więc... panie motorniczy odpalaj ciuchcię i w drogę.

PRO RACE DRIVER

● Wydawca: Codemasters ● Producent: Codemasters ● Premiera: II kwartał 2002

Codemasters wydawca gry pokazał nowe screeny z gry.

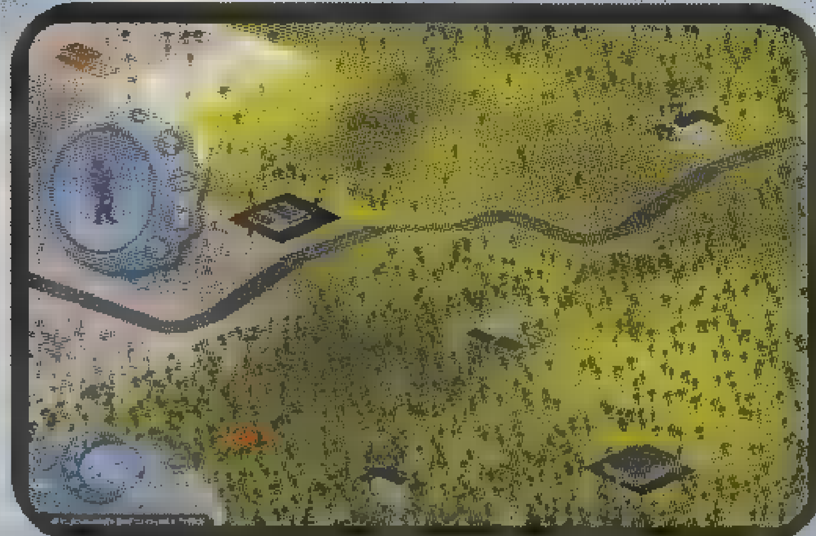
Możecie porównać sobie pojazdy i trasy z gry i tymi z rzeczywistości z wyścigów TOCA, wygląda to naprawde imponująco.

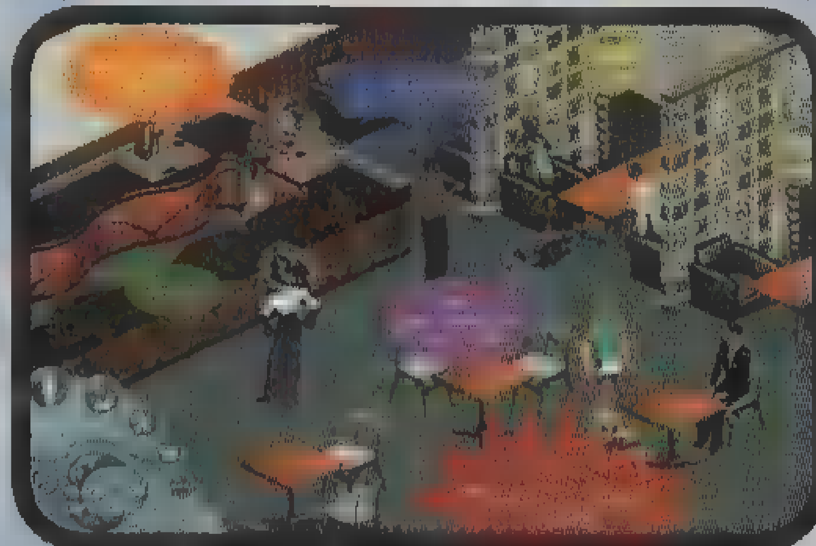
Zdjęcia przedstawiają modele MG ZS, Vauxhall Astra Coupe i Forda Falcon oraz scenerie tras w Hockenheim, Magny Cours oraz A1 Ring. Programiści oprócz nacisku na grafikę stawiają na indywidualny rozwój gracza i jego karierę w wyścigach,kiedy to na przykład nikomu nieznany kierowca może wspiąć się ■ poziom klasy world class. Gra ma przewidywać wiele aspektów takiego rozwoju.Premierę zapowiedziano na PC, Playstation 2 oraz Xbox na czerwiec 2002 roku. Także dla wielu fanów wyścigów samochodowych którzy mają urodziny w właśnie w czerwcu doskonałym prezentem -ja nie mam wtedy urodzin ale taki prezent sobie chyba i tak sprawie.



THE SIMS ONLINE

● Wydawca: Electronic Arts ● Producent: Maxis ● Premiera: Połowa 2002





Przekształcenie całej generacji w bezmyślne zombie, wpatrzone w monitory, tworzące społeczność rozrastającą się do milionów?

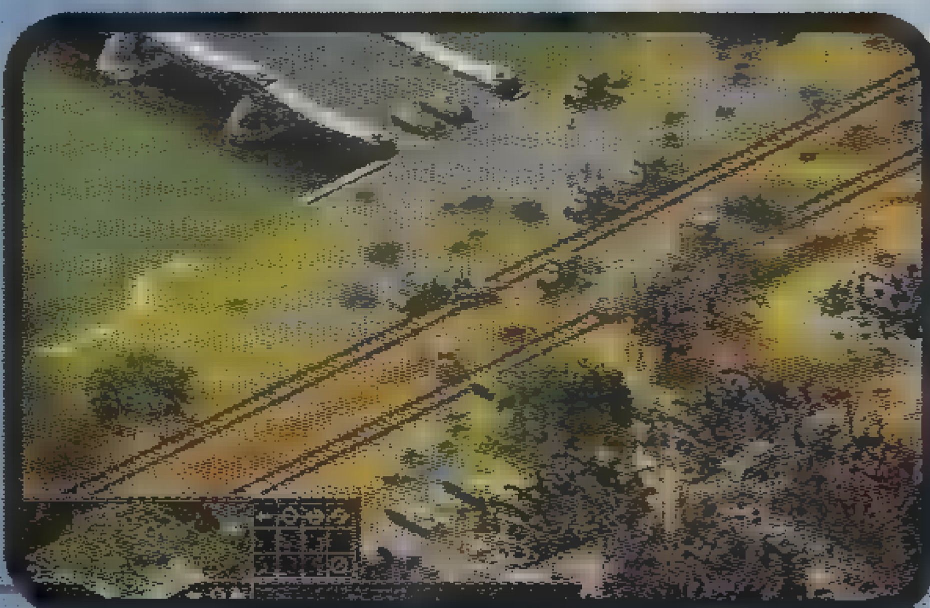
To nie telewizja – to The Sims Online. Gra ta będzie niczym innym jak oczywiście przeniesieniem starych, dobrych The Sims do Internetu. Electronic Arts planuje stworzenie ogromnych sieci sąsiedztw, gdzie gracze będą mogli tworzyć swoich bohaterów oraz zakładać im domostwa. Grafika nie zmieni się znacząco w porównaniu do obecnej wersji. Nowa będzie ogromna gama gestów i akcji podejmowanych przez postaci - wszystko w zależności od przebiegu prowadzonych rozmów. Możliwa stanie się zmiana nastroju, zainteresowań i hobby, dzięki czemu inni gracze zorientują się czy warto wogóle zaczynać z nami rozmowę. Gracze będą mogli organizować wspólne sąsiedztwa, dzielić domy, ■ nawet prowadzić wspólne interesy. Wszystko to w celu zarobienia dużej ilości pieniędzy, co pozwoli na zakup większych obszarów terenu oraz na awans społeczny.

Całość stworzy niewątpliwie wspaniały i niesamowicie rozbudowany program, dzięki któremu chat może nabrać zupełnie nowej jakości

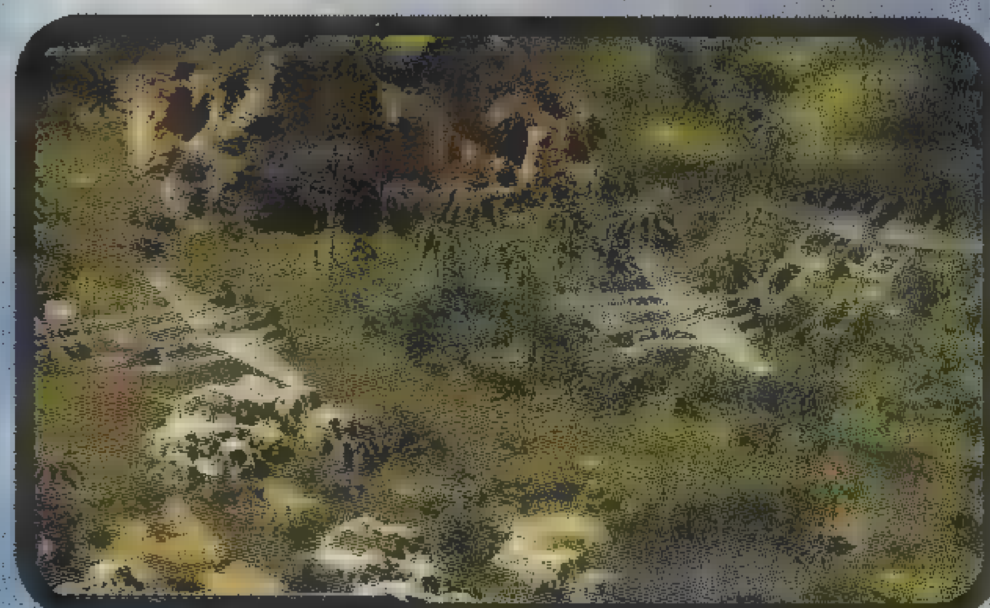
SUDDEN STRIKE 2

● Wydawca: CDV ● Producent: Fireglow ● Premiera: 2002

Ponownie wraca moda na strategie z II Wojny Światowej. Zapoczątkował to niewątpliwie sukces pierwszej części programu.

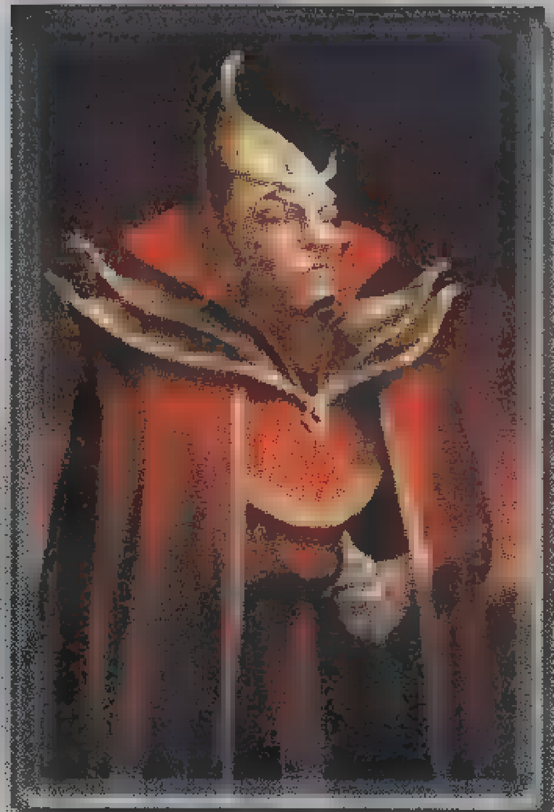


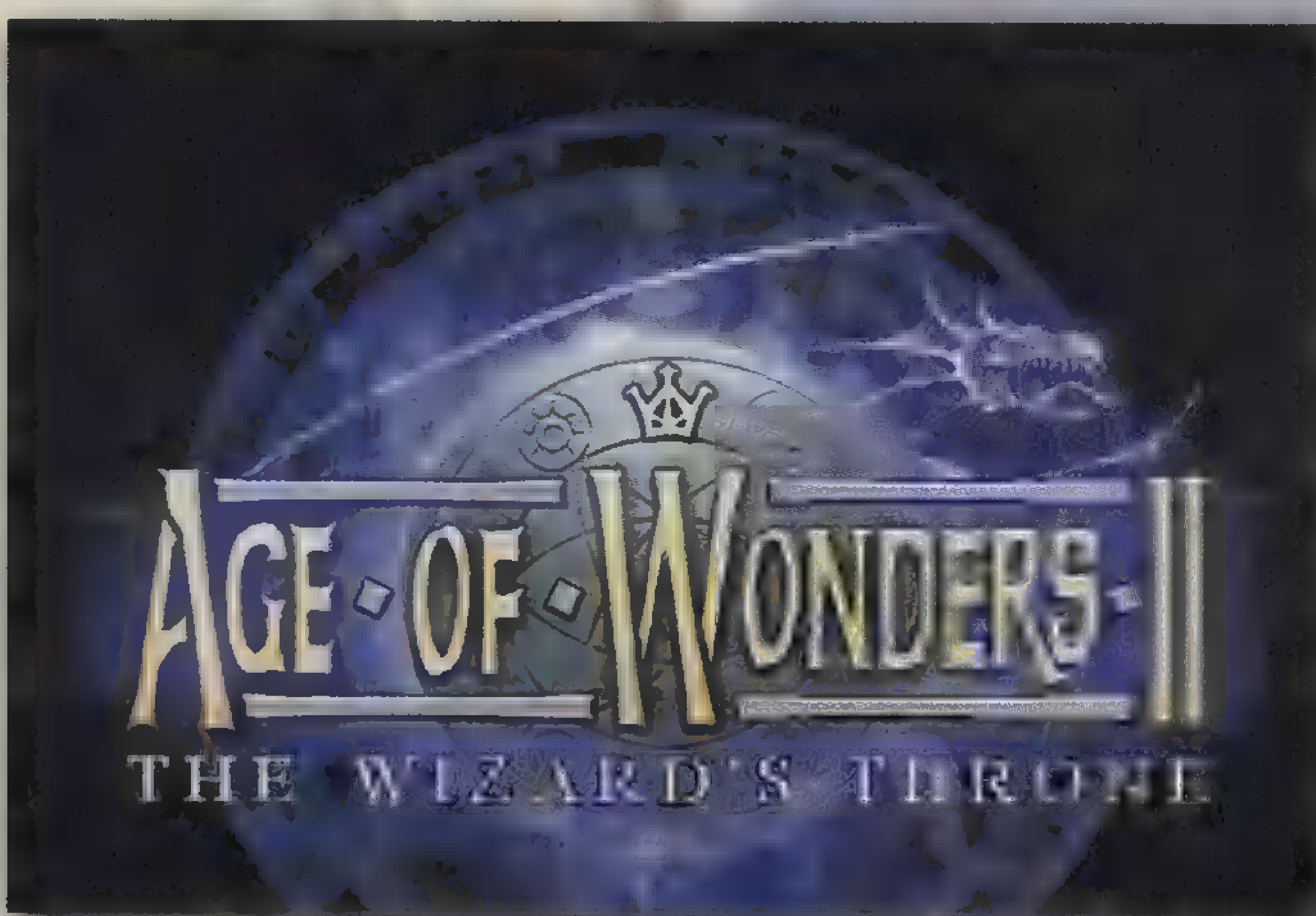
Twórcy postanowili pójść za ciosem i przygotowują część drugą tego wspaniałego programu. Tym razem będziemy mogli stanąć ■ czele sił rosyjskich, angielskich, amerykańskich, niemieckich i co bardzo interesujące także sił japońskich. Więcej szczegółów dotyczących tej gry ma się pojawić w kolejnych miesiącach. Nie omieszkamy ■ nich poinformować. Premiera gry jest planowana jesienią 2002.

















Już niedługo przyjdzie nam stanąć na czele rasy ludzkiej walczącej o wolność w zdominowanym przez magię świecie. A stanie się to za sprawą kontynuacji jednej z popularniejszych gier strategicznych, którą był program Age of Wonders. Co ciekawego przynosi nam kontynuacja? Po pierwsze całkowicie uległa zmianie grafika programu. Wykorzystuje ona teraz w pełni technologie 3D, obraz możesz dowolnie obracać, przybliżać, oddalać. Efekty graficzne towarzyszące czarom są całkiem spektakularne. Jak przedstawia się natomiast historia? Wcielasz się w rolę młodego maga Merlina, który by wyzwolić ludzkość z opresji ras starszych (elfów, krasnoludów) musi pokonać magów władających sferami ognia, wody, ziemi, powietrza, życia i śmierci. By przez to zdobyć kontrolę nad legendarnym Tronem Magów. Odbywać się to będzie w trakcie przeszło dwudziestu misji, w których to, przyjdzie nam budować miasta i rozwijać je poprzez stawianie struktur takich jak: świątynie, baraki, kuźnie, biblioteki. Będziemy tworzyć armie (ponad 100 jednostek) i wynajdować nowe zaklęcia. Twoje oddziały w trakcie walki będą zdobywać doświadczenie a dowodzić będą nimi bohaterowie, każdy z nich obdarzony wyjątkowymi cechami. Twój główny bohater większość czasu będzie spędzał w swojej magicznej wieży by stamtąd wspierać swe oddziały czarami, ale będzie też mógł stanąć samodzielnie na polu walki. Należy jednak pamiętać, że jego śmierć będzie równoznaczna z przegraną. W trakcie gry bohaterowie będą wypełniać przeróżnego rodzaju zadania, które będą owocowały zdobywaniem magicznych przedmiotów i potężnych sojuszników. W sumie dość gry, możesz dowolnie modyfikować świat przez swoje działania: palić lasy, osuszać rzeki, "przenosić" góry. Tak, więc gra będzie również delikatnym balansowaniem pomiędzy prawdziwymi potęgami tego świata, czyli bogami. Zapowiada się interesująco. To wszystko powinno trafić w nasze ręce już na początku 2002 roku.

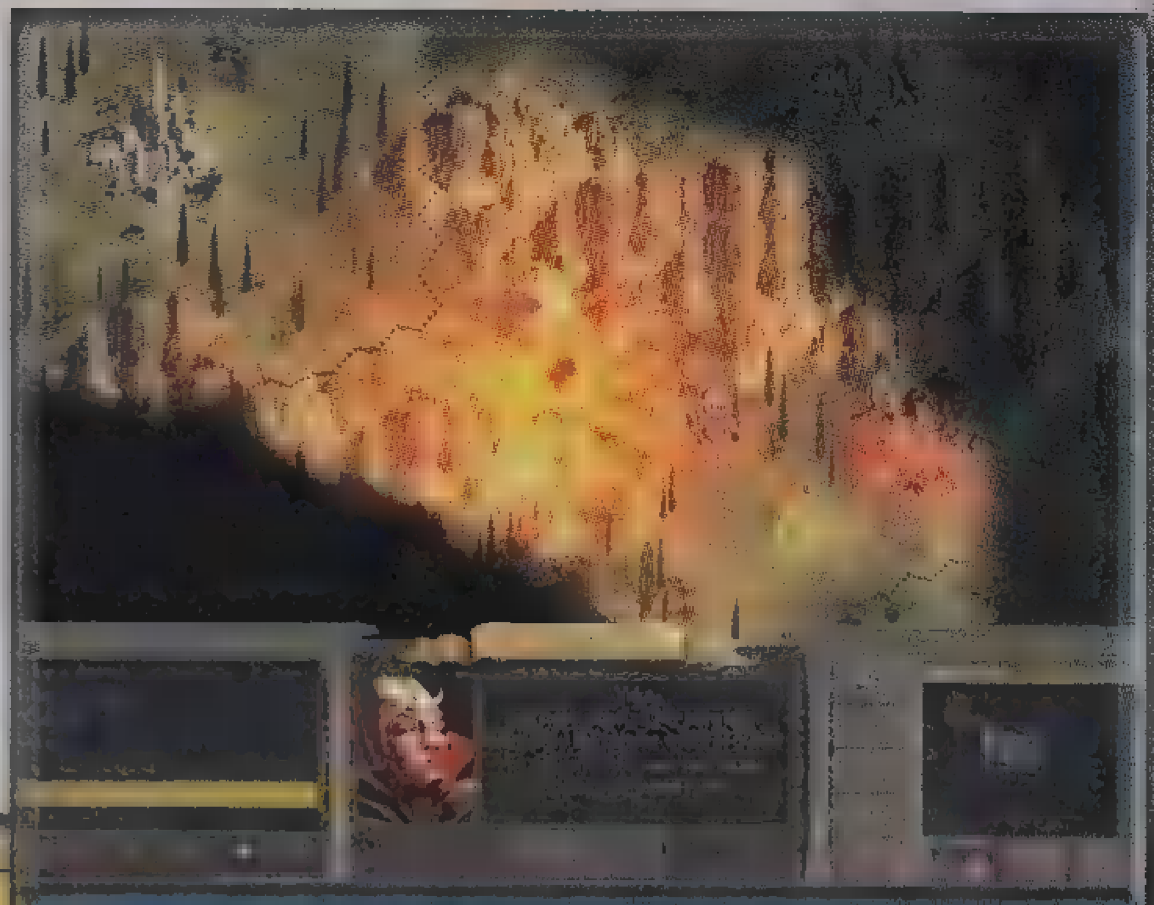
Premiera: I kwartał 2002 • Cena: 99.00 • Wymagania: PII 233, 32 MB RAM

- Wydawca: GodGames
- Producent: Triumph Studios
- Dystrybucja: Play It
- Strona WWW: www.godgames.com

standardowe rzeczy jak na strategię turową. Tym, co stanowić będzie o wyjątkowości tego programu ma być to, że toczyć on się będzie w żyjącym własnym życiem świecie. W tym świecie bogowie i inne rasy mają swoje własne cele i zadania. A twoja wojna jest tylko jego drobną częścią tego świata. Najlepiej będzie to oczywiście zobrazować na przykładzie. Wyobraümy sobie, że rzuciłeś zaklęcie Pułapka Ognia na pobliską drogę, przemieszczający się właśnie oddział przeciwnika uruchomił je, na wskutek czego uległ zniszczeniu on oraz okoliczne lasy. Budzi to gniew Boga przyrody, który może przez to zaoferować pomoc twoim wrogom, bądü też zesłać klątwę na twoje miasta. Gdy to zrobi może nagle się okazać, że znienacka przyjdzie ci z pomocą bóg śmierci, który od pewnego czasu przebywa z nim w konflikcie, itd. Wspomnieć należy także o kolejnym aspekcie









Imperium Galactica 3: Genesis

Premiera: Luty 2002 • Cena: [illegible] • Wymagania: PII [illegible] 64 MB RAM

- Wydawca: CDV
- Producent: Philos Labs
- Dystrybucja: IM Group
- Strona WWW: [illegible]

Nadchodzi gratka dla miłośników strategii kosmicznych. O ile dobrze pamiętacie dwie poprzednie części tej gry okazały się całkiem sporymi hitami, a o ile sprawdzą się zapowiedzi autorów ta część być może dorówna popularności Master of Orion. Poczekamy, zobaczymy. Gra ma być połączeniem strategii turowej z strategią czasu rzeczywistego. Całe zarządzanie twoim kosmicznym imperium, w tym rozbudowa ekonomiczna planet, prowadzenie badaÒ naukowych, zarządzanie flotą odbywać się będzie z podziałem na tury. Natomiast, gdy będzie dochodziło do bitwy, będzie ona prowadzona w trybie czasu rzeczywistego. Gra jest podzielona na dziesięć misji, a może lepiej właściwie powiedzieć etapów. Pierwszy rozpoczyna się w niedalekiej przyszłości, gdy Ziemią rządzą wielkie korporacje, rozpoczyna się wielki wyścig o podbój naszego układu planetarnego. Wszystko odbywa się w miarę spokojnie do czasu, gdy nagle w naszym układzie planetarnym pojawia się statek kosmiczny obcej rasy i oferuje na sprzedaż obce technologie, w tym tajemnicę lotów między układowych. Na tym etapie gry twoim zadaniem jest zjednoczyć rasę ludzką i ruszyć na podbój kosmosu. A kryje on wiele tajemnic: pięć obcych ras, gigantyczną galaktyczną wojnę, tajemnicze artefakty pozostawione przez wymarłą rasę władców wszechświata, itd. Jest, więc o co walczyć. Obok owych standardowych etapów w grze będzie jeszcze będzie występowało około 25 losowych misji, które w znaczącym stopniu będą wpływały na niepowtarzalność każdej rozgrywki. W grze obok standardowych jednostek (a ma być ich około 1000 wariantów, gdyż każdy statek możesz zaplanować indywidualnie wedle swoich potrzeb) występować będą bohaterowie, kapitanowie statków, szpiedzy, dyplomaci. Niektórym będziesz płacił, niektórzy na wskutek twojego postępowania z wcześniejszych etapów gry przyłączą się do ciebie za darmo. Walka? Walka moi drodzy wygląda przepięknie. Rozwiązaniami przypomina te z gry Homeworld, lecz znacznie je ulepsza. Gigantyczne statki matki, chmary myśliwców, satelity obronne, meteory. Całe pole walki wręcz kipi energią. W trakcie walki będziesz zwracał uwagę nie tylko na zręczne manewrowanie w kosmosie, ale i też na kontrolowanie zasobów tarcz, układów podtrzymywania życia, systemów broni i silników. Szczerze mówiąc wygląda bardzo skomplikowanie, a ja nie mogę się już doczekać. Gra ta powinna pojawić się na półkach sklepowych na początku roku 2002.

KONKURS





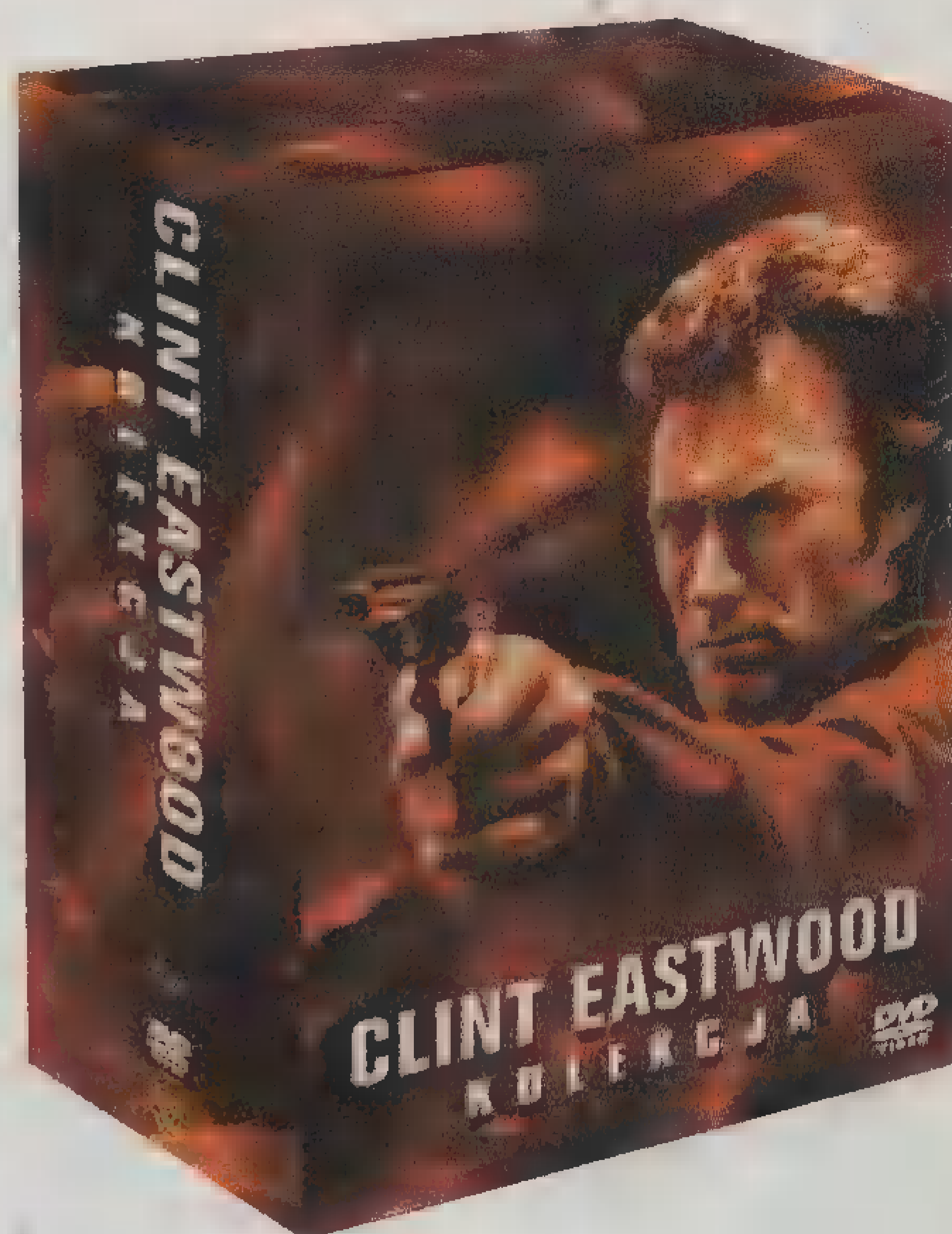
Zadanie: Wymień przynajmniej trzy filmy z Stevenem Seagalem.

Do wygrania: 5 sztuk MROCZNEJ DZIELNICY na DVD.

NA ODPOWIEDZI, WYŁĄCZNIE NA KARTKACH POCZTOWYCH, CZEKAMY DO MOMENTU UKAZANIA SIĘ NASTĘPNEGO NUMERU GIER KOMPUTEROWYCH. PRZESYŁAJCIE JE NA ADRES: GRY KOMPUTEROWE, UL. MARSA 6, 04-202 WARSZAWA. POWODZENIA! **FUNDATOREM NAGRÓD JEST FIRMA WARNER BROS. POLAND**







Zadanie: Wymień przynajmniej trzy filmy z Clintem Eastwoodem, których zabrakło w sześciopaku Warnera.

Do wygrania: Pakiet 6 filmów z Clintem Eastwoodem (opisany w Przeglądzie DVD).



KONKURS

Wolfenstein
Return to Castle

Pamiętacie jeszcze coś takiego jak „Wolfenstein 3D"? Starsi gracze na pewno [illegible] w ciąg przypominała [illegible] te wspaniałe czasy pierwszego FPP [illegible] w pełnym trójwymiarze. Dziś po 9 latach od tamtego wielkiego wydarzenia swojej premiery doczekał się „Return To Castle Wolfenstein". Nie jest to jednak dzieło tak słynnego na tym polu id Software. Prawa do tego tytułu wykupiła firma Gray Matter i trzeba im to przyznać, odwalili kawał dobrej roboty.

Nowy Wolf to oczywiście nowe podejście do sprawy. Zdziwi Was [illegible] wygląd [illegible], wyjęty z [illegible] fantasy, i to właśnie [illegible] od razu przypadła mi do gustu. Wykorzystanie w fabule nadprzyrodzonych mocy [illegible] w [illegible] etapach rozgrywki. [illegible] spotykać będziemy bowiem nie tylko niemieckich żołnierzy, ale także i różne [illegible] zombiaki [illegible] twory powstałe ze skrzyżowania nowoczesnej [illegible] z bestiami rodem z piekła. A co [illegible] tu [illegible] z [illegible] miejscem armatnim. [illegible] jest [illegible] wysoka. Choć w tego typu grach standardem są już [illegible] się [illegible] za [illegible] bądź [illegible] w [illegible] dla niego miejscach. Arsenał przeznaczony do likwidacji nieprzyjaciół jest dość typowy (zawiera jedną bardzo miłą [illegible], którą od razu rozpoznacie), ale w zupełności nam wystarcza.

Więc może czemu RTCW to tak świetny tytuł? Twórcy dość długo mieli [illegible], by poprawić błędy swoich poprzedników. Jest to [illegible], powstała z [illegible] połączenia [illegible] wszystkich [illegible]. To nie żadna rewolucja i przełom. To po prostu ewolucja w [illegible] gatunku. [illegible] Mała rzecz, a tak bardzo cieszy. [illegible] również [illegible] możliwości interakcji z otoczeniem. Nie przewidziano w rozgrywce, [illegible]. Choć mi osobiście nie trzeba odpowiadać, że w [illegible] na ścianie portret [illegible] należy wpakować [illegible] z karabinu. Co ciekawe [illegible] mamy [illegible] wszystkie symbole związane z Trzecią Rzeszą ([illegible]).

Nowy Wolf [illegible] na zmodyfikowanym engine Quake 3. [illegible] tu chyba dodać, bo do grafiki nie można mieć zastrzeżeń. Na uwagę zasługują zwłaszcza postacie. Wymodelowane i dopracowane w każdym szczególe [illegible]. Tak samo jest z architekturą pomieszczeń. Stworzony w gotyckim stylu zamek [illegible]. Z wielką przyjemnością [illegible] przez jego kolejne [illegible] efekt [illegible] tunku. Najlepszy przykład stanowi powrót do korzeni. Chodzi mi o tzw. sekrety z „Wolfensteina 3D". Po [illegible] levelu [illegible] statystykę zawierającą liczbę [illegible] ukrytych pomieszczeń i schowków oraz skarbów [illegible] można znaleźć sekretny [illegible]

Premiera: Gwiazdka • **Cena:** 169.00 • **Wymagania:** PII400, 128 MB RAM, Akcelerator 3D

- **Wydawca:** Activision
- **Producent:** Gray Matter Interactive Studios
- **Dystrybucja:** LEM
- **Strona WWW:** www.activision.com

KLAWIATURA

W, S, A, D - kierunki [illegible]
[illegible]
END - [illegible] widoku
[illegible]
[illegible] - Caps Lock
LMB - strzał
[illegible]
[illegible] - Enter
[illegible]
Poprzedni [illegible]
Szybkie [illegible] F5
[illegible] F9
ESC - [illegible] do menu



[illegible] Niem- [illegible], a następnie [illegible] wynagrodzenie. My także [illegible] w jedną z nich [illegible] w określonym czasie [illegible]

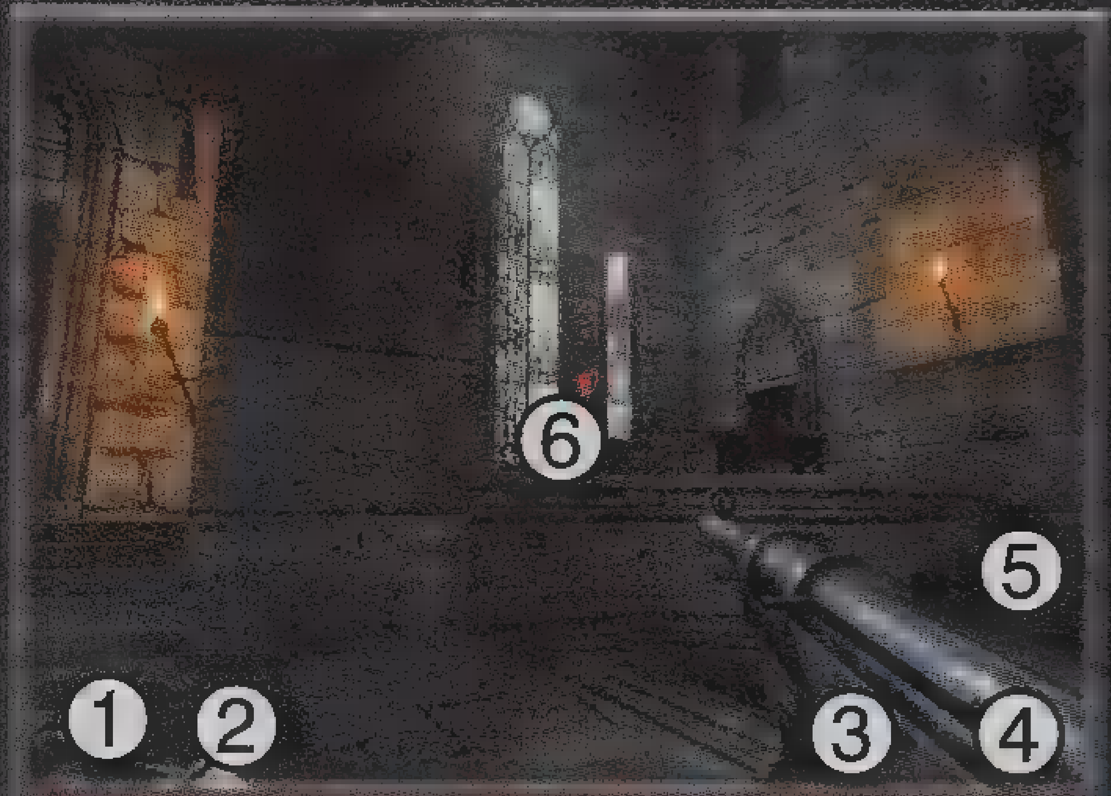


[illegible] Oczywiście [illegible] Wszelkie [illegible] są bardzo ładne i [illegible] swoim wyglądem. A jest to [illegible] w [illegible]

[illegible] on [illegible] w [illegible] na kilkudziesięciu pla- [illegible]

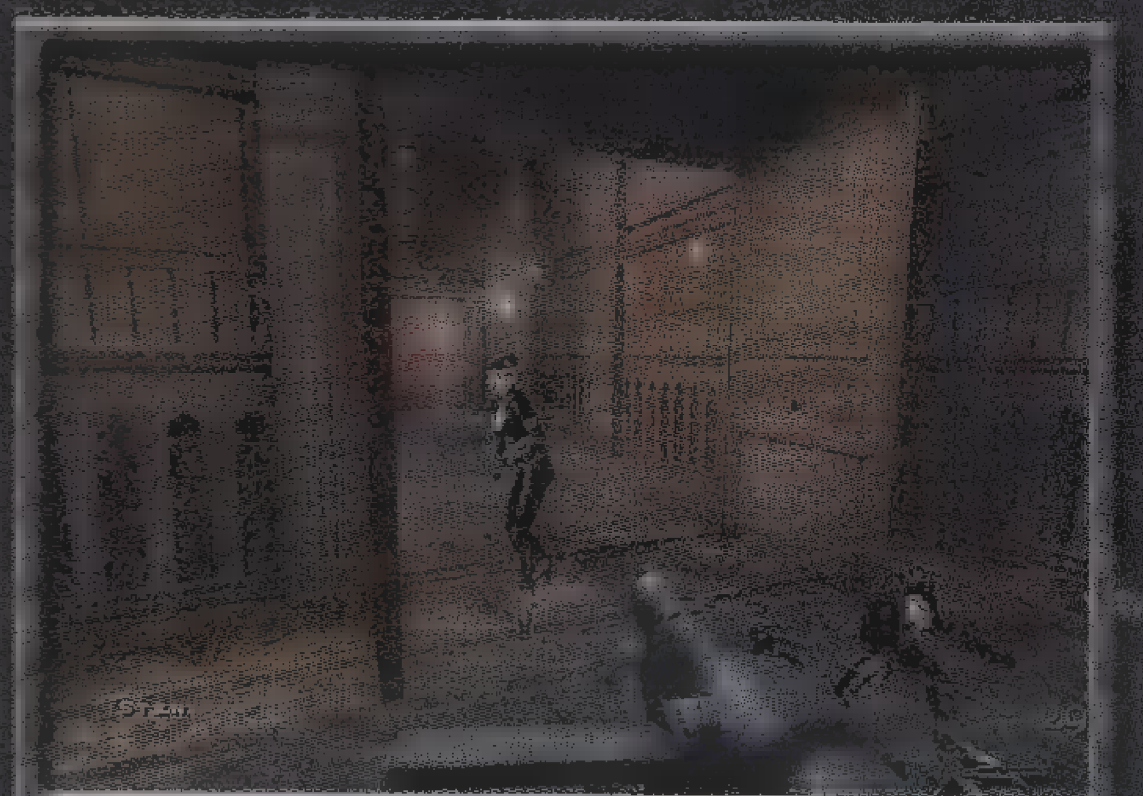
[illegible] Prawda, że [illegible]

[illegible] w [illegible] „RTCW" to jedna z najlepszych gier FPP [illegible] wiek stworzono. [illegible]



EKRAN GRY

1. [illegible] zdrowia.
2. Ilość [illegible] jaki masz na [illegible].
3. [illegible]
4. [illegible]
5. [illegible] do [illegible] broni.
6. Celownik.



JAK GRAĆ

Z [illegible] nie jest to gra [illegible] do [illegible] że [illegible] po prostu o to [illegible] samemu [illegible] okazji [illegible] napisu [illegible] Failed. A [illegible] że trzeba używać dużo [illegible] stanie w [illegible] z możliwych [illegible]. Nie [illegible] też [illegible] na [illegible]. Bo o ile na [illegible] są [illegible], to [illegible] się [illegible] raczej nie [illegible] wników z [illegible] ich [illegible]. Rzucanie się [illegible] z [illegible] ma minusów niż [illegible]. [illegible] też [illegible] by [illegible] gdyż [illegible] nożem nie [illegible] tak [illegible] amunicji. [illegible] z [illegible]. No może z [illegible]. Co się [illegible] to [illegible] że [illegible] nam [illegible]. A [illegible] dużej ilości saveów z [illegible] na [illegible] za tym [illegible] klawiaturze [illegible] niezbyt [illegible] gdy walimy w [illegible] ale tylko na [illegible]. Na [illegible] już [illegible]

9

+ Grafika, klimat, Multiplayer, potrafi wciągnąć.

– Obecność drobnych, ale zauważalnych błędów.

= Coś stworzone z samych dobrych elementów nie może być złe.

ALIENS VERSUS 2

Premiera: Już jest ■ **Cena:** 99.00 ● **Wymagania:** P III 450, 128 MB RAM, Akcelerator 3D

- **Wydawca:** Sierra
- **Producent:** Monolith
- **Dystrybucja:** Play It
- **Strona WWW:** www.playit.com.pl



PREDATOR



pewien problem – bardzo wysokie wymagania sprzętowe. Nawet na dwukrotnie lepszej konfiguracji sprzętowej gra potrafi skakać. A widywałem już produkty znacznie lepsze wizualnie, mające o wiele mniejsze wymagania.

Najbardziej jednak cieszy fakt, że gra nie zatraciła swojego wspaniałego klimatu. To w dużym stopniu dzięki niemu zyskała taki rozgłos.

Pamiętacie, jak bardzo człowiek bał się grać marinesem? Ciemne, nieoświetlone pomieszczenia, ciągle tykający czujnik ruchu i świadomość, że gdzieś tam czeka na nas śmierć, budowały tę wyjątkową atmosferę grozy. W drugiej części jest identycznie. Pogrywając wieczorem przy zgaszonym świetle, naprawdę trudno zachować spokój. A bać będziecie się wielokrotnie i zdenerwowani zaczniecie strzelać do alienów, które tak naprawdę okażą się martwymi przedmiotami. Oczywiście w budowaniu takiego klimatu niemałą rolę odgrywa oprawa muzyczna. Po tym produkcie wyraźnie widać, że na tym polu twórcy gier komputerowych [illegible] doskonałość.

Gra zawiera również tryb multiplayer. Choć jest on dosyć standardowy, to z pewnością wydłuży nam i tak już niemały czas zabawy z tym produktem.

Podsumowując, trzeba stwierdzić, że mimo paru drobnych wpadek i bugów mamy do czynienia z bardzo dobrym sequelem. Wszystko to, co było świetne w pierwszej części, znajdziemy i tutaj, tyle tylko, że w nowej odsłonie. Zaś brak nowych pomysłów może z pewnością zniechęcić do niej. Ale w końcu nie każda produkcja musi być przełomowa i innowacyjna. Sprawdzone schematy sprawdzają się równie dobrze.

8

+ Nawiązanie do filmu.

– Małe bagi, mała ilość nowych pomysłów.

= Godny następca poprzednika.



GHOST RECON



W listopadzie ubiegłego roku producent (m.in.) serii „Rainbow Six" – firma Red Storm Entertainment wydała grę pt. GHOST RECON.

Tytuł ten, na pierwszy rzut oka może wydawać się kolejną odsłoną wspomnianej wcześniej serii, jednak nic bardziej mylnego.

Niezaprzeczalnie cechują go pewne podobieństwa do „Rainbow Six'a", nie mniej jednak GHOST RECON został pomyślany, stworzony i wydany jako osobna, niezależna produkcja.

OK, ale czym właściwie jest ten Ghost Recon?

Jest wysoce realistyczną, militarną grą akcji, takim taktycznym „efpepem", w którym trudno by szukać szybkiej i dynamicznej akcji cechującej „Quake'a" czy „Unreal'a".



Wcielamy się tutaj w jednego z członków świetnie wyszkolonej jednostki specjalnej by wziąść udział w kampanii złożonej z 15 misji.

I tak, przed rozpoczęciem każdej z tych misji dokonamy wyboru jednego lub kilku „specjalistów" wyszkolonych w kożystaniu z pewnego, konkretnego rodzaju broni. Dzieląc ich następnie na grupy (1-3 grup) otrzymamy okazję do przełączania się pomiędzy nimi i kontrolowania (lub dowodzenia) każdego z członków drużyny.

Odpowiednio do czekających nas zadań możemy wybrać następujące postaci:

snajper, „rifleman" (lekki karabin, także z tłumikiem), faceta od wsparcia (ciężki karabin maszynowy), oraz specjalistę od materiałów wybuchowych i broni przeciwpancernej.

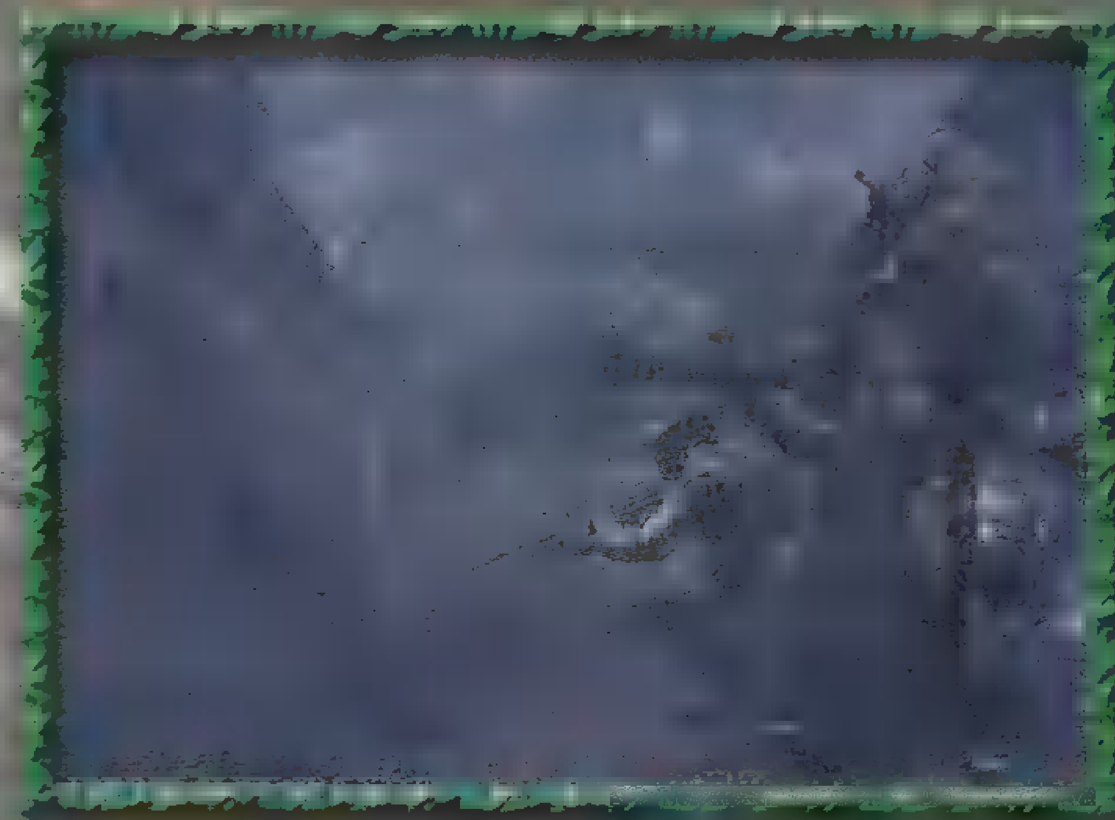
Cele poszczególnych misji, tak jak lokacji w których będziemy je wykonywać są różne. Począwszy od rekonesansu w miejscu katastrofy helikoptera, poprzez ochronę kolumny czołgów, po wysadzenie mostu w kontrolowanej przez rebeliantów dolinie rzeki i wiele innych.

Niezależnie jednak od celów misji, cała rozgrywka oparta jest na filozofii „jeden (celny) strzał – jeden trup". Czasami tylko trafienie może skończyć się odniesieniem ran, jednak taki postrzał może (np.) utrudnić nam poruszanie się.

Po każdej pomyślnie ukończonej misji, biorący w niej udział żołnierze otrzymają możliwość rozwoju jednej z czterech cech (celność, wytrzymałość, krycie się, przywództwo) poprzez rozdanie nabytych w akcji „punktów doświadczenia".

Tryb multi-player oferuje nam jeszcze większą liczbę plansz, oraz możliwość gry w sieci lokalnej, bądź poprzez Internet.

Grafika generalnie stoi na dość wysokim poziomie, choć wygląd drzew widzianych z bliska, czy krawędzie u podnóża skał, aż całkowicie nie zrównają się z podłożem może nieco razić.



Dźwięk w Ghost Recon jest sporym atutem tej gry. Wszelkie odgłosy zostały tak dobrane, aby spotęgować wrażenie uczestniczenia w prawdziwej akcji, a jeśli jeszcze mamy możliwość pełnego wykożystania systemu EAX... efekt jest murowany!

Jednym zdaniem: myślę iż ten cały Ghost Recon to gra warta świeczki.

Premiera: Już jest ■ **Cena:** 99,00 ■ **Wymagania:** PII 450, 128 MB RAM, Akcelerator 3D

- **Wydawca:** Ubi Soft
- **Producent:** Red Storm
- **Dystrybucja:** Play It
- **Strona WWW:** www.ghostrecon.com

8.5

+ Niesamowita grywalność

– Wymagania sprzętowe

= Bardzo dobra, podobna do „Rainbow'a" wysoce realistyczna gra akcji.

Atlantis III

NOWY ŚWIAT

Historię Atlantydy zapewne zna większość [illegible]. Kto z nas nie słyszał o utopijnej wyspie [illegible] szczęścia, która została pochłonięta przez ocean.

[illegible] szkopuł: legenda Atlantydy jest tylko [illegible] tak samo jak [illegible] smoka. [illegible] Można ją opowiadać w różnych wersjach, ale [illegible] Cryo, to już chyba lekka przesada. [illegible] ... Po [illegible] ze [illegible] rego i [illegible] wanego do gi nic

Premiera: Już jest • **Cena:** 79.00 • **Wymagania:** PII 333, 32 MB RAM

- **Wydawca:** Cryo Interactive
- **Producent:** Cryo Interactive
- **Dystrybucja:** Im-Group
- **Strona WWW:** www.cryointeractive.com

oczywiście [illegible] najnowszej grze „Atlantis III".

Francuska firma tworzy [illegible] zwraca uwagę [illegible] nałożoną cena. Zapewne ma to być [illegible] stworzony [illegible] nakładem [illegible] w [illegible] ilości. Gdy do moich rąk trafia trzecia już część gry [illegible] Atlantydzie miałem [illegible]. Przyznam szczerze, że mam je [illegible]. Pięć lat temu swoją premierę miała pierwsza „Atlantis". To właśnie ona przyniosła sławę [illegible] wówczas francuskiej firmie. Dziś Cryo to europejski potentat na rynku multimedialnej rozrywki. Ale [illegible], że dostajemy [illegible] wiele produktów [illegible] woleli by oglądać ich gier znacznie mniej i o zdecydowanie lepszej jakości. Myślicie może, że teraz wreszcie coś się odmieniło? Nie oszukujcie się, bo „Atlantis 3" to [illegible] pójście za ciosem. Zupełnie [illegible]". Wiecie ile jest różnic między tą, a poprzednią częścią? Aż dwie. Po pierwsze tym razem kierujemy poczynaniami uroczej pani archeolog szukającej śladów cywilizacji [illegible] na algierskiej pustyni (chyba tutai po [illegible] ciut [illegible]). Po drugie [illegible] I [illegible] nie wszyst-

gry. Ale [illegible] szyta jest zbyt grubymi nićmi i [illegible] bardzo na siłę. Nie tylko [illegible], ale powoduje [illegible]. [illegible] resztki z obiadu [illegible] porządnego [illegible] posiłku. Co z tego, że [illegible] datek wszystko [illegible] tak nadaje się tylko dla [illegible] maniaków [illegible].

[illegible] możliwość [illegible] DirectX. Czyli, że wszystko [illegible] i [illegible] ruchami głowy. Do [illegible] mnóstwo przerywników filmowych, które trzeba przyznać, są bardzo ładne. [illegible] także [illegible] no [illegible]. [illegible] i [illegible] właśnie [illegible] „Atlantis III". Z tego [illegible] na [illegible], że [illegible] bardzo dobry. Bo taki może nawet by był, gdyby nie jego wtórność. Zagadki są na dość wysokim poziomie, co na pewno stanowi dużą zaletę.

6

+ Zagadki, ładna graficznie, polska wersja językowa.

− Nie wciągająca, zbyt wtórna.

= Cryo systematycznie stacza się na dno, a tym tytułem pogrążyła się jeszcze bardziej.

BLACK THORN
ROGUE SPEAR





Powraca do nas ponownie Tom Clancy z nowymi przygodami dotyczącymi międzynarodowego oddziału terrorystów. W naszej obecnej sytuacji gdy rzeczywistość pokazała jak bardzo obecne w naszym świecie jest zagrożenie ze strony ataków terrorystycznych, historie które prezentuje w tym programie wydają się być [illegible] Swadłaty [illegible] [illegible] prowadzić [illegible] [illegible] odbić zakładników ze [illegible]. To właśnie stanowi o sile tej gry, jej osadzenie w rzeczywistości. Powstały już gry z bardziej zaawansowaną grafiką, chociażby SWAT 3, Operation Flashpoint czy też Ghost Recon (także firmowany nazwiskiem Toma Clancy) ale pozbawione są one właśnie owego powiązania z obecnymi wydarzeniami. Jeżeli chodzi o wykonanie w grze tej nie zmieniło się nic od czasu Rouge Spear. [illegible] Urban Ops. [illegible]

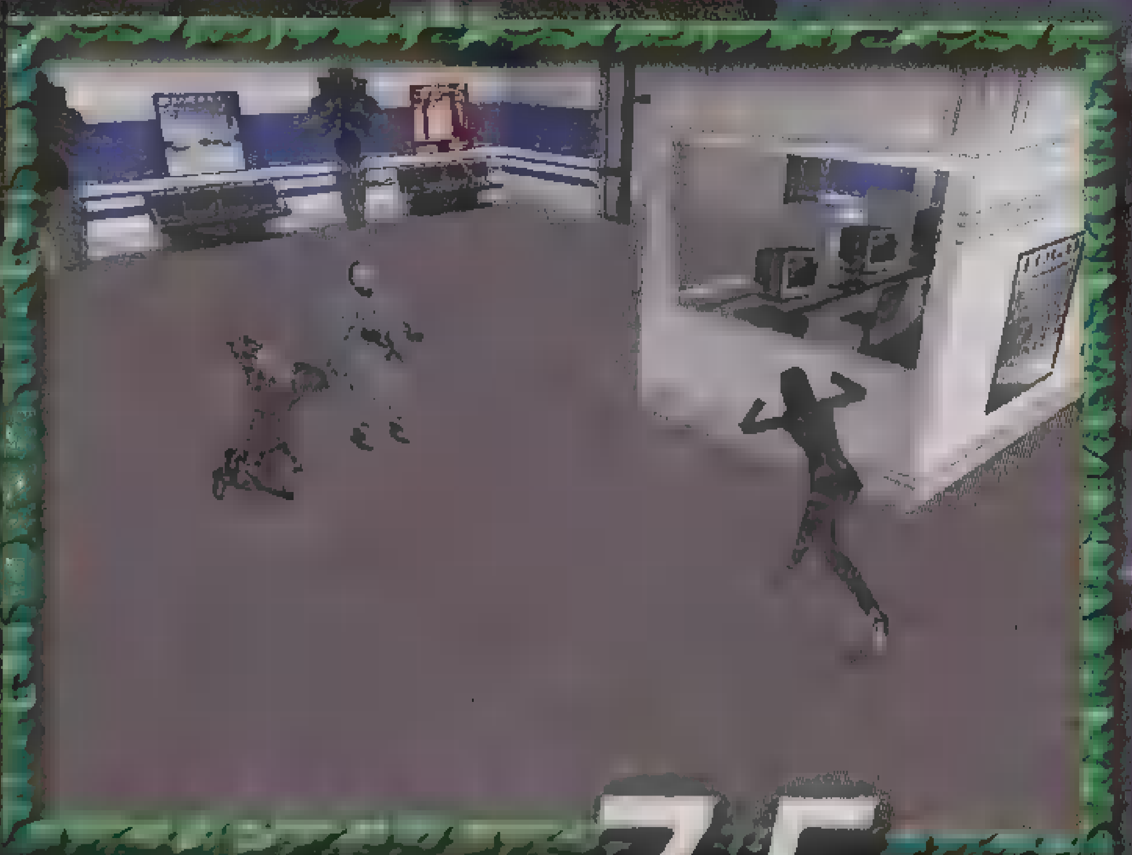


Premiera: [illegible] • Cena: [illegible] • Wymagania: PII 2[illegible], [illegible] MB RAM, [illegible]

- Wydawca: Ubi Soft
- Producent: Red Storm
- Dystrybucja: Play It
- Strona WWW: www.redstorm.com

[illegible] Podsumowując [illegible] Operation Flashpoint lub Ghost Recon.





7.5

+ Realność akcji

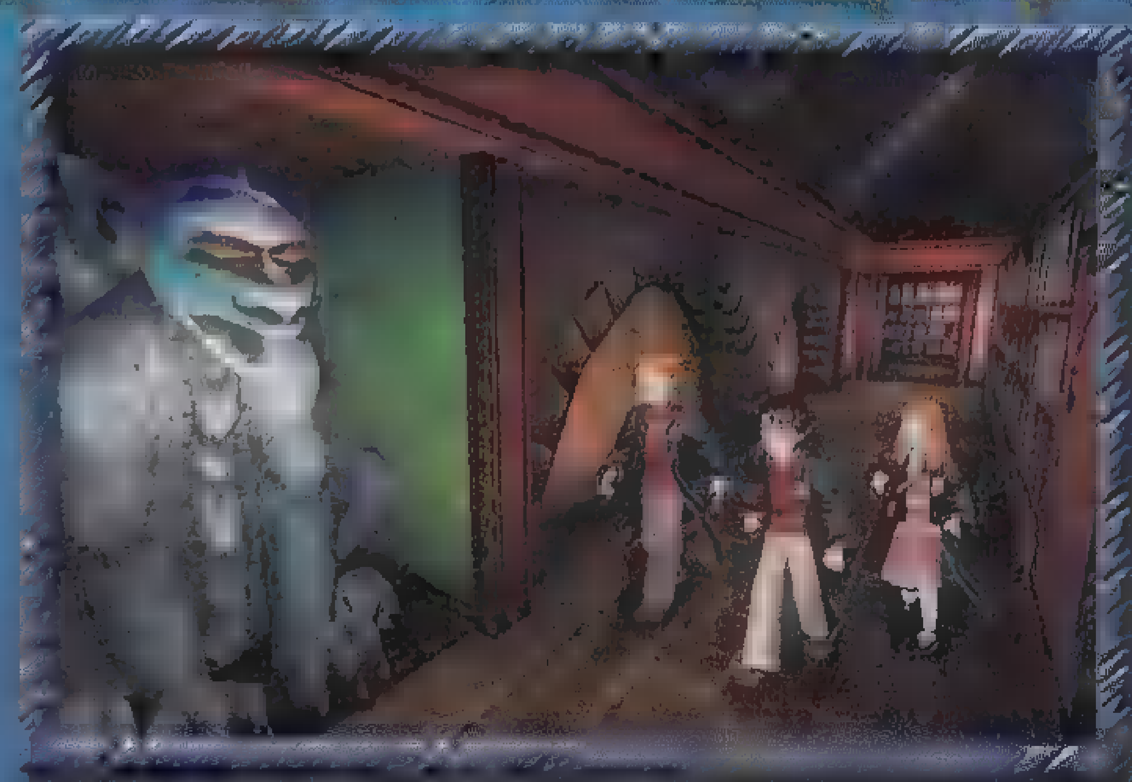
– Nieco już przestarzałe wykonanie

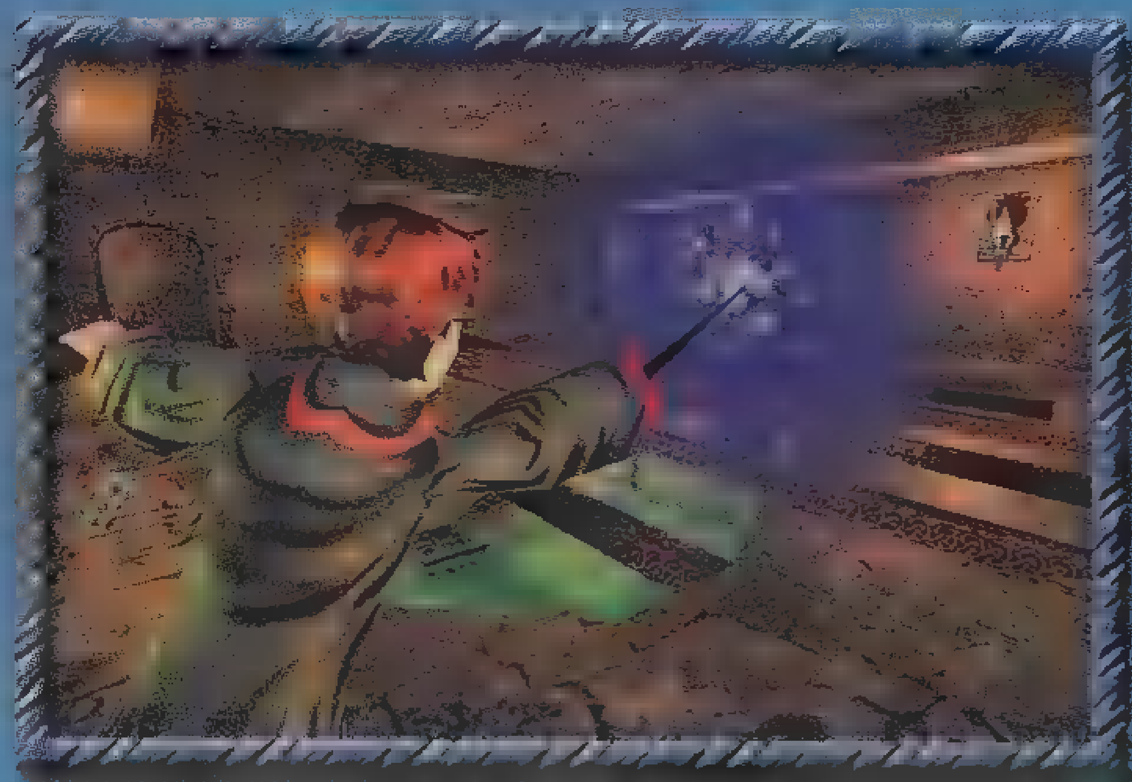
= Super gra dla wszystkich miłośników sił specjalnych, zwłaszcza dla tych którzy posiadają słabe komputery.

Harry Potter i Kamień Filozoficzny



Harry Potter jest olbrzymim fenomenem na całym świecie i trudno było się nie spodziewać, że po serii czterech książek, filmie, komiksach, figurkach i całej tej reszcie towarowego śmiecia nie pojawi się gra komputerowa. Nadszedł jednak czas i na nią. Co możemy o niej powiedzieć? Jest to gra łącząca elementy gier akcji, przygodowych i łamigłówek. Głównie dzięki swojej prostocie, skierowana jest do młodszych graczy. Akcja rozgrywa się w świecie prezentowanym z punktu widzenia trzeciej osoby. Grafika może nie powala na kolana, ale świat gry zaprezentowano na znośnym poziomie. Atrakcyjną sprawą dla miłośników Harrego Pottera może być to, że pełno w tej grze odniesień do książki. Na każdym kroku spotykasz znajomych bohaterów, a to przyjaciół Harrego: Rona i Hermionę, a to dobrodusznego olbrzyma Hagrida. Natkniesz się także na wrogów – chociażby nauczyciela wiedzy o eliksirach – Snape'a czy też nieznośnego Malfoya. Ze wszystkimi możesz sobie porozmawiać, z częścią niestety tylko o mechanice gry, co psuje nieco bajeczną atmosferę magicznej szkoły. W trakcie wędrówek po Hogwarcie (szkole dla nastoletnich czarodziejów) towarzyszyć Ci będą sceny znajome z książki, między innymi skaczące tu i ówdzie żaby z czekolady czy też zbroje rycerzy stojące pod ścianami i obracające głowami, by przyjrzeć się lepiej przechodzącym uczniom, itp. W zasadzie gra polega na zdobywaniu punktów dla Twojego domu Gryffindoru. Następuje to poprzez zbieranie różnokolorowych gwiazdek rozsianych po całej okolicy, granie w mecze Quidditch'a (skrzyżowanie piłki nożnej i lotów na miotle), rozwiązywanie łamigłówek. By to robić, biegasz po całej okolicy, skaczesz, fruwasz, zaglądasz za obrazy, przełączasz dźwignie, wspinasz się po ścianach, rzucasz czary. Nauka czarów może się na początku wydawać skomplikowana. Pierwsze rzucenie czaru może być trudne, gdyż musisz dokładnie powtórzyć ruchy towarzyszące tej czynności. Jednakże po tym, każdy czar jest już rzucany automatycznie, wystarczy wybrać go z menu. Być może wadą tej gry jest fakt, że oparto ją w całości na fabule pierwszego tomu opowieści z cyklu o Harrym Potterze. Tak więc osoby, które już przeczytały tę książkę nie zdziwią się wcale przebiegiem fabuły, a także łatwo przewidzą jakie niespodzianki jeszcze na nich czekają. Natomiast dla młodszych graczy, nie zaznajomionych jeszcze z przygodami Harrego, gra ta będzie niewątpliwą frajdą, gdyż pełno w niej tajemnic i czarów.

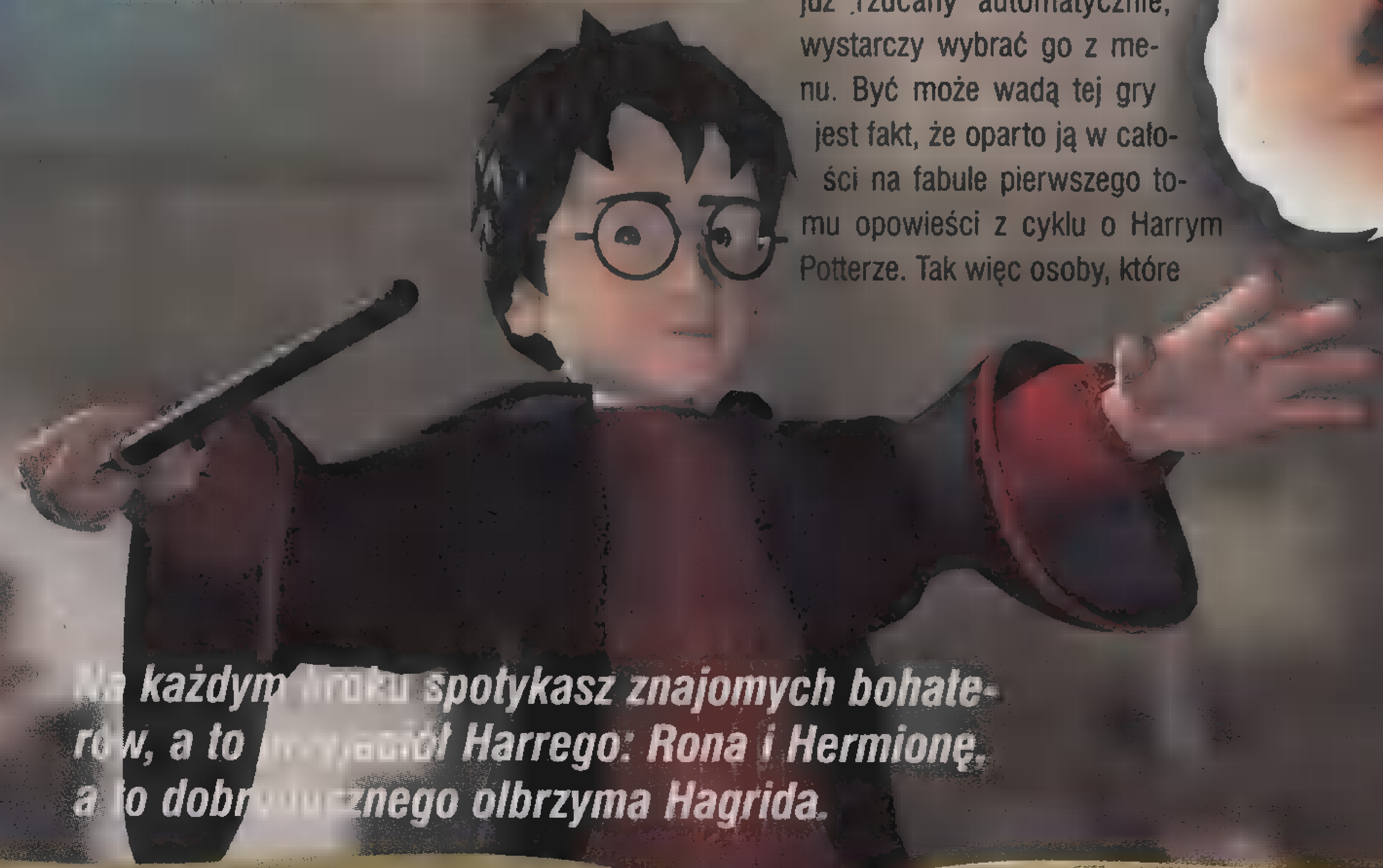




Premiera: Już jest • **Cena:** 129.00 • **Wymagania:** PII 350, 64 MB RAM, Akcelerator 3D

- **Wydawca:** EA
- **Producent:** EA
- **Dystrybucja:** IM Group
- **Strona WWW:** www.harrypotter.com





Na każdym kroku spotykasz znajomych bohaterów, a to przyjaciół Harrego: Rona i Hermionę, a to dobrodusznego olbrzyma Hagrida.

6.5+

Harry Potter

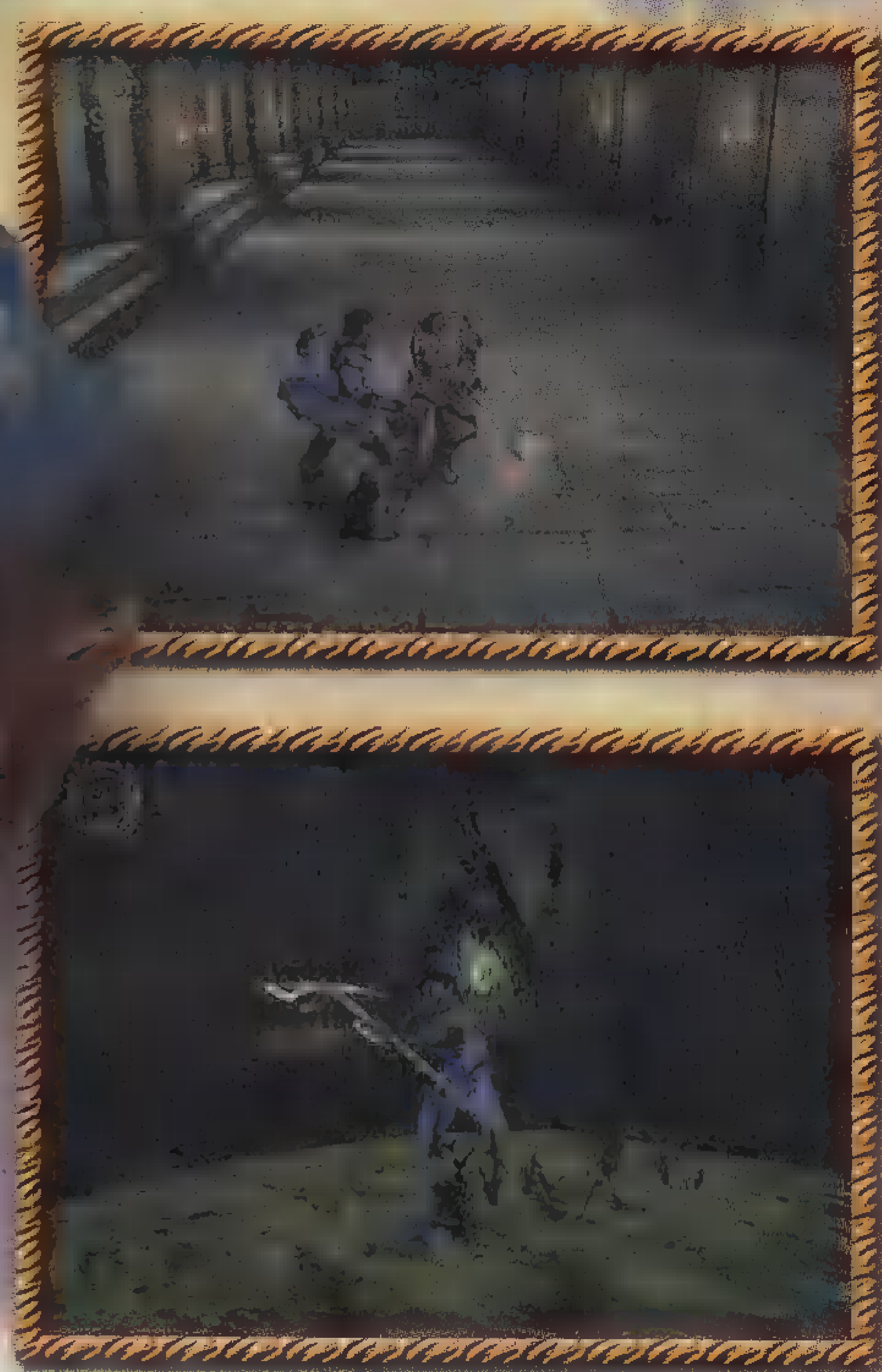
–

Liniowa fabuła, prostota gry

=

Jeśli lubisz Harrego Pottera sięgnij po tę grę, jeśli nie, to raczej zaoszczędź pieniądze na inny program.





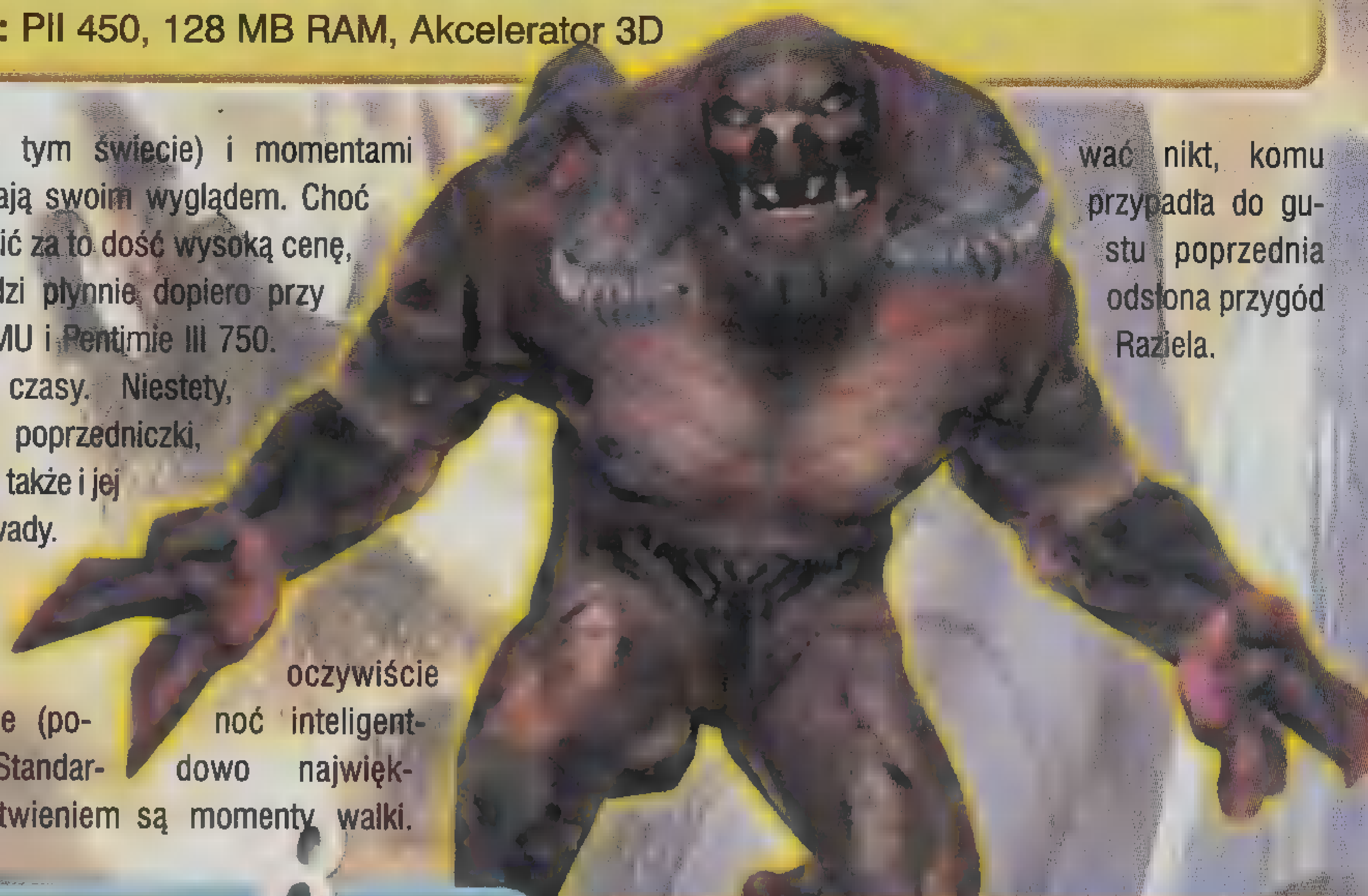
Zastanawialiście się kiedyś, co łączy wszystkie czarne charaktery? Na pewno jest to wyjątkowa żywotność. Nie ma rzeczy trudniejszej niż definitywne wyeliminowanie kogoś takiego. Bo oni bardzo lubią uciekać, a potem powracać. Nieważne jak, ważne by ta sztuka im się udawała. A teraz powrócił Kain. A wraz z nim i Raziel. Więc wszyscy miłośnicy gier Tpp na pewno dobrze wiedzą, co to oznacza.

Po raz kolejny szykuje się wyśmienita uczta dla ludzi spragnionych naprawdę wartkiej akcji (w pełnym tego słowa znaczeniu). Odpalając sequel gry, zawsze rodzi się pytanie czy jest on lepszy od poprzednika? Zwłaszcza jeżeli poprzednik był tak dobry, utytułowany i wychwalany. Jak jest w tym wypadku?

Premiera: Już jest ● **Cena:** 129.00 ● **Wymagania:** PII 450, 128 MB RAM, Akcelerator 3D

- **Wydawca:** Eidos
- **Producent:** Crystal Dynamics
- **Dystrybucja:** IM Group
- **Strona WWW:** www.eidosinteractive.com

Zakończenie pierwszego „Soul Reavera" mogło trochę rozczarowywać. Kain uciekł, ale Raziel nie zniechęcił się tym faktem i udał się w dalszą pogoń za swym panem. W pogoń dość niezwykłą. Wędrówkę w czasie w przeszłość. Nam zaś przyjdzie pokierować jego poczynaniami w tej starej i jednocześnie nowej dla nas krainie Nasgoth. A na pewno nie będziemy tu narzekać na brak zajęcia czy nudę. Nowe, równie obszerne lokacje zapełniono całą gamą rozmaitych przeciwników, z których kilku nie mieliśmy wcześniej okazji poznać. Dodano jeszcze wymyślniejsze środki eksterminacji całych kohort tych straceńców. Utrudniono drogę wiodącą do Kaina o ciekawsze i trudniejsze do pokonania przeszkody. Całość oprawiono w lepszą szatę graficzną z równie dobrą jak poprzednio muzyką. A co najważniejsze, nie zatracono przy tym klimatu i wszystkich tych rzeczy, za które wszyscy tak cenili pierwszą część. Na szczęście autorzy gry nie poszli na łatwiznę sądząc, że jeżeli grafika jest dobra, to i reszta taka być musi. Zaprojektowane w gotyckim stylu lokacje, są mroczne, straszne (tak jak wszystko w tym świecie) i momentami wręcz porażają swoim wyglądem. Choć musimy płacić za to dość wysoką cenę, bo gra chodzi płynnie dopiero przy 256 MB RAMU i Pentimie III 750. Cóż, takie czasy. Niestety, oprócz zalet poprzedniczki, znajdujemy tu także i jej największe wady.



Chodzi oczywiście o zachowanie (ponoć inteligentnej) kamery. Standardowo największym zmartwieniem są momenty walki. A jest ich przecież tu najwięcej. Kamera potrafi wyprawiać wtedy bardzo dziwne rzeczy, za co oczywiście płacimy naszą głową i wieloma zbędnymi obrażeniami. Poza tym cud scenek mamy tu stanowczo za dużo (np. każde otwierane drzwi, przez które gra traci swoje tempo, a my jesteśmy znudzeni). Nie są to jednak błędy mogące popsuć dobry wizerunek tego tytułu. „Soul Reaver 2" nie jest z pewnością lepszy od części pierwszej. Ale na pewno można stwierdzić, że to produkt równie dobry. Dlatego właśnie tą grą nie powinien się rozczarować nikt, komu przypadła do gustu poprzednia odsłona przygód Raziela.

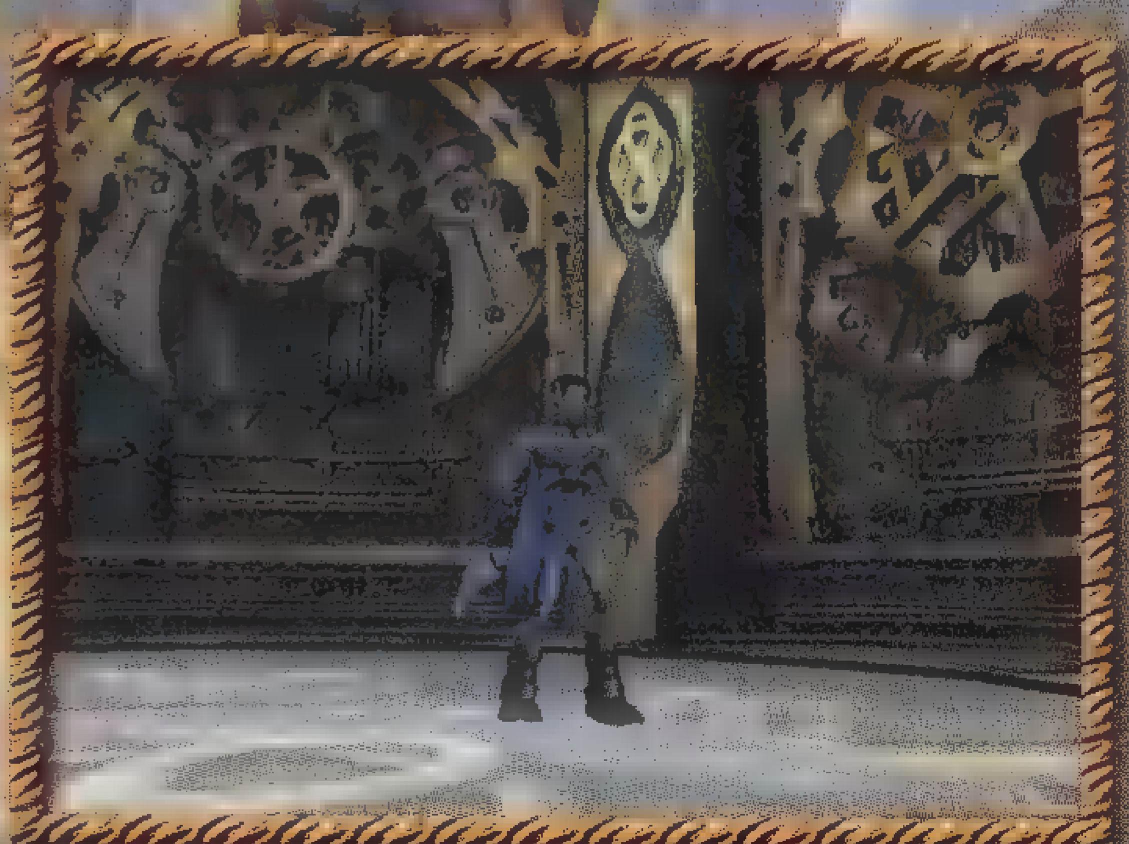


8

+ **Wszystko, co podobało nam się w jedynce.**

– **Brak nowych pomysłów.**

= **Pierwsza część zachwyciła. Ta już tego nie zrobi, ale na pewno nas zadowoli.**







Najprawdopodobniej Wasze pierwsze skojarzenie odnośnie firmy Core Design to „Tomb Raider". Co tu dużo mówić. Jeżeli firma wydaje pięć części jakiejś gry, to z pewnością można ja nazwać produktem flagowym. Jednak teraz ojcowie Lary postanowili dać nam trochę odpocząć od uroczej pani archeolog. A ich najnowszym dzieckiem jest futurystyczny „Project Eden".

Zapewne domyślacie się, że ta gra także należy do gatunku action adventure. Akcja tego tytułu ma miejsce w dalekiej przyszłości. Ludzie zamieszkują gigantyczne wielopoziomowe metropolie. Bogaci żyją na samej górze, mając dostęp do świeżego powietrza i słońca. Biedota egzystuje na coraz niższych partiach. A na samym dole, przy powierzchni ziemi są ohydne slumsy. Królestwo bezdomnych, narkomanów, zmutowanych zwierząt i innych tym podobnych okropieństw, w którym nie obowiązuje żadne prawo. Ćmierć jest obecna wszędzie, a krwawe wojny gangów to tutaj chleb powszedni. My zaś wcielamy się w cztero osobową drużynę Agencji Ochrony Miasta. Nasze zadanie polega na odnalezieniu techników zaginionych w fabryce mięsa na samym dole. Oczywiście później okazuje się, że to tylko część większego przedsięwzięcia, które..., zresztą zobaczycie sami. Grupę specjalną tworzy dowódca, technik, hakerka i wielki robot bojowy. W każdej chwili możemy dowolnie zmieniać kierowaną postać. Na szczęście wszyscy są nieśmiertelni (chyba zbyt duże ułatwienie) i w razie zgonu odradzają się w punktach regeneracyjnych. Autorzy gry przygotowali dla nas jedenaście poziomów wypełnionych przeszkodami i przeciwnikami. Ale nie jest to kolejny klon „Tomb Raidera", gdzie tylko walczymy bądź skaczemy. Tutaj nasi bohaterowie zostali pozbawieni tej ostatniej opcji, co najlepiej świadczy o zmianie charakteru rozgrywki. Przeszkody obmyślono tak, by w ich rozwiązywanie angażować cały zespół. Nie znaczy to jednak, że sobie nie postrzelamy. Okazji ku temu jest bardzo wiele, ■ i środki eksterminacji zróżnicowane. Gra się w to dość przyjemnie, choć po pewnym czasie zbyt duża schematyczność zaczyna trochę nudzić. Graficznie gra wypada raczej średnio. Lokacje są nawet zróżnicowane, ale mogły by być bardziej dopracowane. Razi również fakt, że ruchy postaci są jakoś strasznie ociężałe i nienaturalnie. Do tego dochodzą notoryczne błędy jak np. nasi właśni ludzie blokujący nam drogę. Na pochwałę zasługuje sterowanie. Dobrze pomyślany i banalny system kierowania drużyną opanowujemy w parę chwil. Dodatkowo pozwolono nam zmieniać widoki miedzy 1 I 3 osobą. Szkoda tylko, że nie położono większego nacisku na klimat gry. Niby jest, ale jakoś mało wciągający.

W sumie ten tytuł to tylko dobry rzemieślniczy wyrób. Zawiera ciekawe pomysły, ale żadnym przełomem nie można go nazwać. Nie znaczy to jednak, że nie zagwarantuje nam dobrej rozrywki na parę zimowych wieczorów.

Premiera: Już jest • **Cena:** 129.00 • **Wymagania:** PII 300, 64 MB RAM, Akcelerator 3D

- **Wydawca:** Eidos
- **Producent:** Core Design
- **Dystrybucja:** Im -Group
- **Strona WWW:** www.eidos.com





7

\+ Pomysł kierowania drużyną, zmiana widoków, Multiplayer.

– Bywa nużąca, grafika, poziom trudności.

= Gra dobra, ale spodziewaliśmy się czegoś lepszego.

STAR WARS GALACTIC Battleground





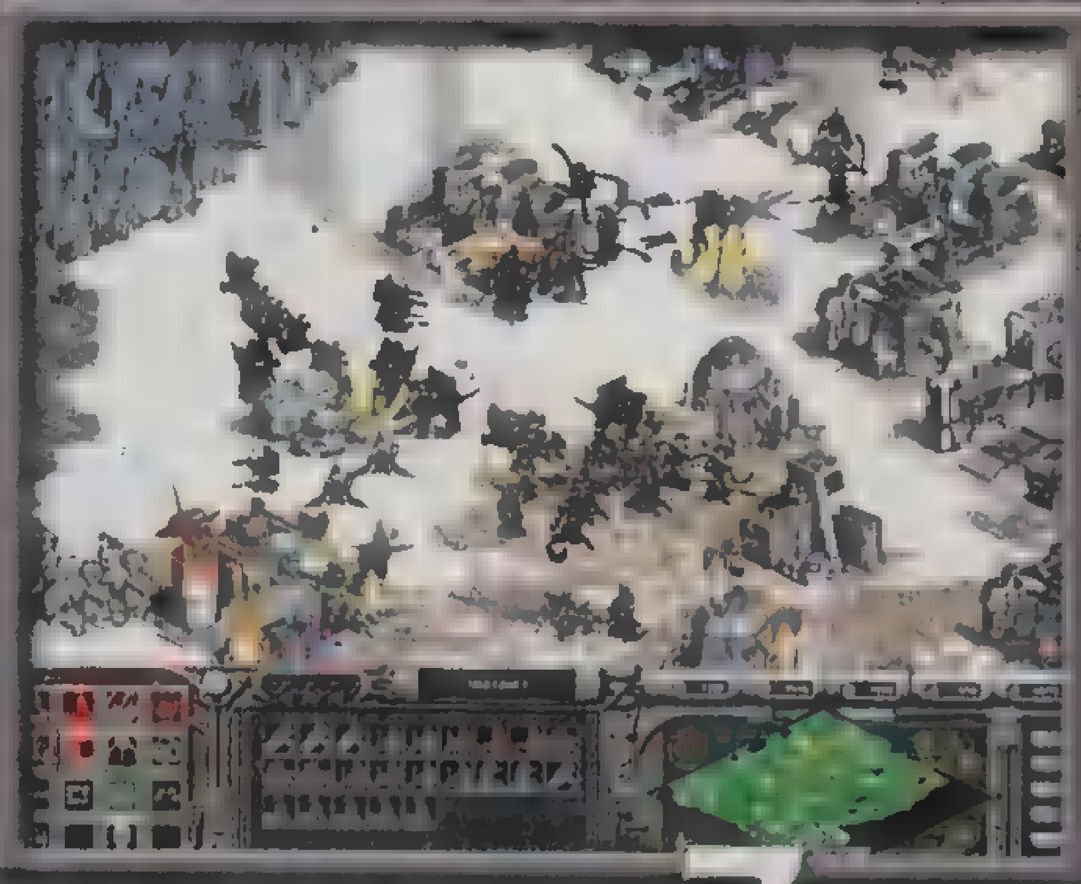
Dawno, temu w odległej galaktyce... Ile to już razy gry komputerowe rozpoczynały się w ten sposób głosząc graczom nadejście nowej gry z wszechświata Gwiezdnych Wojen. Mieliśmy już symulatory, strzelanki, gry przygodowe i strategie. Te ostatnie, szczerze mówiąc niespecjalnie udane. Może więc dlatego ludzie z LucasArts pragnąc stworzyć atrakcyjną grę strategiczną postanowili sięgnąć po sprawdzoną formułę?

Trzeba przyznać, że po dłuższej chwili grania w Star Wars: Galactic Battlegrounds stwierdzam, że bardziej odpowiednim dla niej tytułem byłby – Age of Empires II: edycja Gwiezdne Wojny. Gra wykorzystuje doskonale engin i sposób rozgrywki z Age of Empires II. Budynki oczywiście po zmianie nazwy i wyglądu pełnią te same funkcje co w AOE II, rozwój naukowy podzielony został na fazy technologiczne i nie różni się niczym od rozwiązania zaproponowanego z AOE II, usprawnianie oddziałów i budynków odbywa się także w ten sam sposób. Sztuczna inteligencja przeciwnika także nie uległa zmianie (oddziały szturmowców imperium przemieszczają się jak oddział arkebuzierów z AEO II). Nawet współczynniki jednostek prezentowane są w ten sam sposób. Rycerze Jedi pełnią funkcję kapłanów z AEO II. Nadal by się rozwijać musisz gromadzić surowce co czasem prowadzi do śmiesznych rozwiązań. Dlaczego armia Federacji Handlowej, złożona całkowicie z robotów musi gromadzić żywność by się rozwijać? Zmianie uległa jedynie grafika gry i oprawa dźwiękowa. Skoro nie można wprowadzić wielu innowacji dotyczących samej gry, by uczynić ją jak najbardziej atrakcyjną twórcy gry postarali się o to by gra zawierała w sobie jak najwięcej owego etosu Gwiezdnych Wojen. W opcji kampanii dla jednego gracza możemy więc wybierać pomiędzy aż sześcioma stronami galaktycznego konfliktu - Wookiee, Gunganami, Federacją Handlową, Królewskimi Siłami Naboo, Rebeliantami i oczywiście Gwiezdnym Imperium. W trakcie rozgrywki pod naszymi rozkazami znajdą są różni bohaterowie filmowej sagi: księżniczka Leia, Darth Vader, Han Solo itd. W programie znajduje się encyklopedia w której możemy zapoznać się z historią planet na których toczy się galaktyczny konflikt, poznać biografie bohaterów, zapoznać się z specyfikacjami technicznymi dostępnych w grze jednostek. Tak więc połączenie z jednej strony całej legendy Gwiezdnych Wojen a z drugiej sprawdzonej gry strategicznej daje całkiem niezły efekt. Hordy szturmowców wspierane przez kroczące pojazdy wsparcia piechoty AT-AT z krążącymi nad głowami TIE-Fighterami sprawiają, że mam ochotę siedzieć przed komputerem, takiej masowości konfliktu wydaje mi się, że brakowało w poprzedniej strategii – Force Commander. Dla miłośników Gwiezdnych Wojen program ten będzie wspaniałą rozrywką a i prawdziwi miłośnicy strategii na pewno nią nie pogardzą.

Premiera: Już jest • **Cena:** 179,00 • **Wymagania:** PII 233, 32 MB RAM

- **Wydawca:** Activision
- **Producent:** LucasArts
- **Dystrybucja:** LEM
- **Strona WWW:** www.lucasarts.com





7

(+) Gwiezdne Wojny

(–) Brak oryginalności rozwiązań

(=) Tylko dla fanów Gwiezdnych Wojen

POLSKA GOOLA!

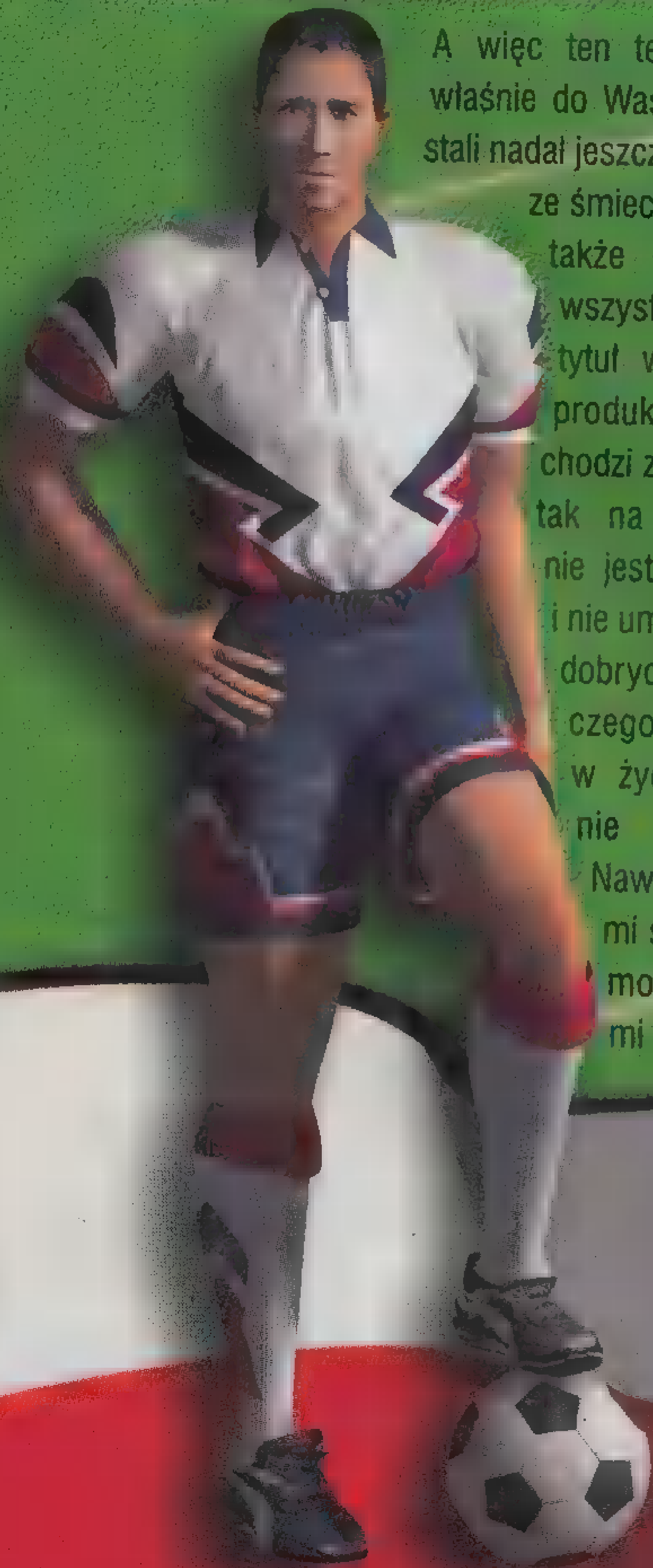
Niedawno zdarzyło mi się przeczytać żart roku. Nie pamiętam gdzie, ale ktoś opisujący betę tego tytułu napisał mniej więcej coś takiego: „Polska Goola to bardzo dobra gra, mogąca śmiało rywalizować z Fifą 2002". Zapewne w tej właśnie chwili wszyscy, którzy już widzieli tą grę na własne oczy dostali konwulsyjnych ataków śmiechu i tarzają się teraz po podłodze nie mogąc złapać oddechu. Sądzę jednak, że zdecydowana większość nie może być zaliczana do tych szczęśliwców. A więc ten tekst kieruje właśnie do Was, bo pozostali nadal jeszcze duszą się ze śmiechu. Spieszę także uspokoić wszystkich. Choć tytuł wskazuje iż produkt ten pochodzi z nad Wisły, tak na szczęście nie jest. Bo może i nie umiemy robić dobrych gier, ale czegoś takiego w życiu byśmy nie stworzyli. Nawet z naszymi skromnymi możliwościami i zdolnościami. Niestety z braku miejsca (było by tego na pięć stron najmniej) nie mogę obśmiać wszystkich wad po kolei. A że zalet nie znalazłem, to po prostu skrótowo (chlip) powiem Wam dlaczego ja nie wziąłbym tej gry za darmo. Ba, mi by musieli do niej dopłacić, bo zdrowie jest najważniejsze i szkoda nerwów na coś takiego.

Mamy tu tylko cztery tryby gry zespołami narodowymi. O kierowaniu drużyną nie wspomnę bo można aż zmieniać jej ustawienie na boisku. A grać możemy takimi sławami jak np. Ofen, czy Rui Cocta. Wszystko to na dwóch (tak, naprawdę tyle tego jest) odmiennych boiskach, które i tak są najlepszą stroną gry. O brzydkich modelach piłkarzy nie wspomnę, bo wszyscy wyglądają identycznie i różnią się tylko kolorami włosów. System podań oraz strzałów praktycznie nie istnieje. Gra jest schematyczna i posiada mnóstwo błędów, zwłaszcza w zachowaniu piłkarzy. Oczywiście o ile to co oni robią, można nazwać jakimś zachowaniem. A do tego ten wspaniały komentarz pana Borka. Kilka ciągle powtarzających się kwestii na krzyż, często nie mających pokrycia z wydarzeniami na boisku. Brak jakichkolwiek wstawek filmowych, plus mierna oprawa graficzno muzyczna to z pewnością kolejne atuty tej produkcji.

Coś jeszcze? Tak. Nędza, bieda i ubóstwo. Ten tytuł to istna tragedia. Rzecz wręcz wymarzona do straszenia dzieci. Rózgi na Gwiazdkę nie boi się już nikt. Ale na coś takiego nie ma mocnych. Więc jeżeli ktoś z Was po przeczytaniu tego tekstu zakupi tą grę, to proszę nie przysyłać bomb samozapalających na adres naszej redakcji. Produkt wypróbujecie na własną odpowiedzialność.

Premiera: Już jest • **Cena:** 79.90 • **Wymagania:** P 233, 32 MB RAM, Akcelerator 3D

- **Wydawca:** Trecision
- **Producent:** Trecision
- **Dystrybucja:** Manta
- **Strona WWW:** www.manta.com.pl







2

+ Niestety takowych nie znalazłem.

– Najkrócej mówiąc „Polska Goola".

= Jeżeli nie wiecie gdzie kupić tą grę, to niech tak pozostanie.



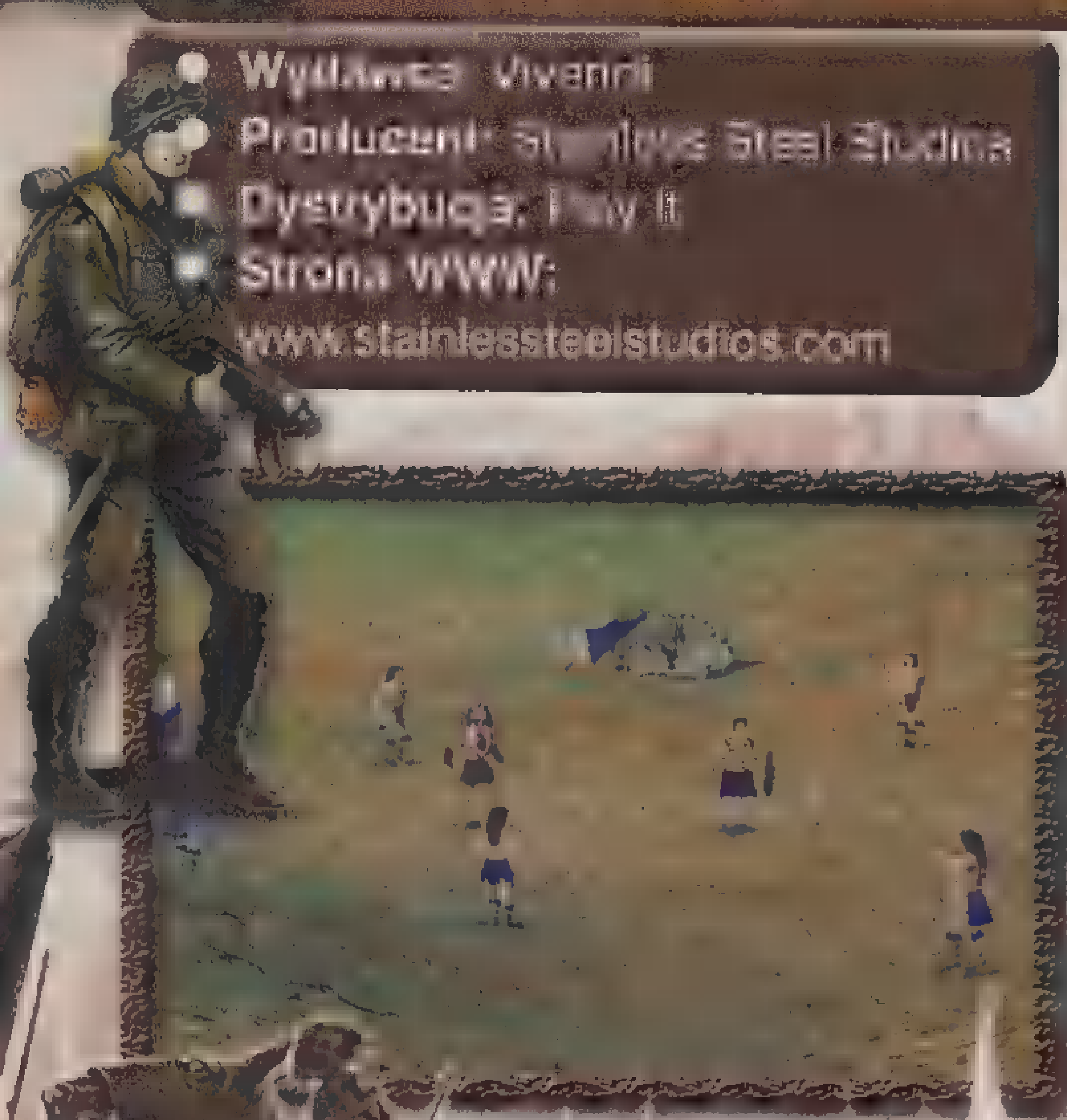
Szczerze mówiąc to bardzo zdumiewająca gra, najprooociej można o niej powiedziea, że jest to strategia czasu rzeczywistego. Ale byłoby to chyba zbytnie uproszczenie. Bya może najlepiej byłoby powiedziea, że jest to monumentalna strategia prezentująca historyczne konflikty ludzkooci (a także bya może przyszłe), zawierająca w sobie także elementy gier RPG. Od dawna tak dobrze sie nie bawiłem. Brakowało mi gry, w której mógłbym sprawdzia swoje umiejetnooci stratega, prowadząc oddziały przez wszystkie epoki historyczne. A „Empire Earth" właśnie nam to oferuje. Mamy do wyboru cztery kampanie: grecką (starożytność), angielską (od średniowiecza do oświecenia), niemiecką (I i II Wojna Światowa) i rosyjską (przyszłość). Każdą kampanie podzielono na misje, z których wiekszooa powiązana jest pewnym wątkiem narracyjnym, przedstawianym nam trakcie prowadzenia gry. To rozwiązanie wpływa na podniesienie atrakcyjności rozgrywki. By rozpocząć rozbudowe swej armii w rosyjskiej kampanii, musimy najpierw wydostaa głównego bohatera z wiezienia domowego i uciec nim poza wrogie miasto. W kampanii angielskiej natomiast, w jednej z misji kierujemy losami błazna, który szpieguje wrogów Anglii, a w kampanii niemieckiej pomagamy słynnemu lotnikowi - Czerwonemu Baronowi, po katastrofie jego samolotu. Takich sytuacji w tym programie mamy mnóstwo. Z jednej wiec strony prowadzimy rozgrywke strategiczną polegającą na rozwoju miast i tworzeniu armii, a z drugiej obserwujemy rozwijającą sie fabułe opowiadania. Wątek gospodarczo ekonomiczny został rozwiązany niestety w sposób znany z wielu strategii czasu rzeczywistego. Na całym polu rozgrywki porozrzucane są przeróżne-





Premiera: Już jest • **Cena:** 129,00 • **Wymagania:** P II 350, 64 MB RAM, Akcelerator 3D

- **Wydawca:** Vivendi
- **Producent:** Stainless Steel Studios
- **Dystrybucja:** Play It
- **Strona WWW:** www.stainlesssteelstudios.com



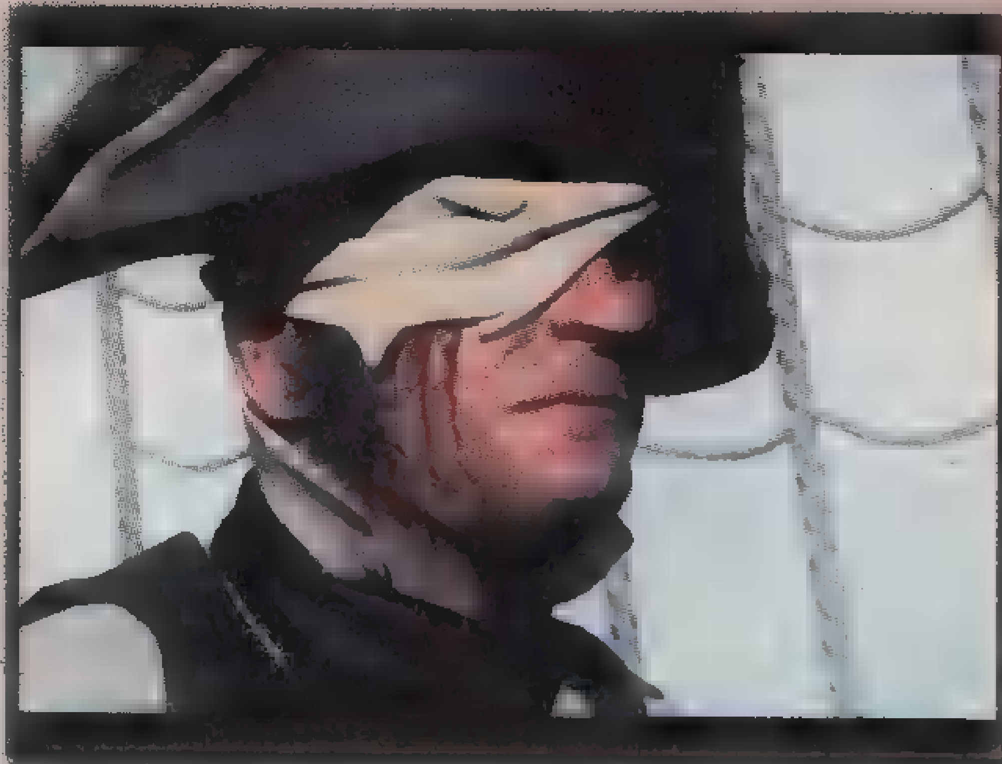
8

+ Możliwość prowadzenia gry we wszystkich okresach historycznych

– Zastosowanie starych rozwiązan dotyczących rozgrywki ekonomicznej

= Dobre połącznie klasycznego RTS-a z nowymi koncepcjami.

go rodzaju surowce i jeoli chcesz z nich korzystać, musisz wysyłaa do nich obywateli Twego państwa, jednoczeonie zajmujących sie jego rozbudową. Tak wiec w pewnym momencie zaczynasz powoli tracić kontrole nad tym, który z obywateli właonie pracuje, a który już od pół godziny stoi bezczynnie. To taki drobny mankament, ginący jednak w obliczu prawdziwej atrakcji tej gry, czyli wojny. Setki oddziałów - hoplici, procarze, muszkieterzy, czołgi z I i II Wojny Owiatowej, roboty z przyszłości - jednostek jest mnóstwo. Wraz ze zmieniającymi sie okresami historycznymi bedziesz zmuszony modyfikować taktyke rozgrywki. Czasem tylko żałowałem, że nie moge tych wszystkich oddziałów (z różnych epok historycznych) skonfrontowaa ze sobą w jednej wielkiej bitwie. Jeżeli chodzi o wykonanie gry, tu sprawa wygląda troche gorzej. Gra jest wykonana przez wykorzystanie enginu 3D. Niestety, nie możemy w pełni obracać pola gry, co najwyżej przybliżać bądź oddalać widok pola walki. Radze jednak nie stosowaa znacznego przybliżania pola walki, gdyż efekty wyglądają komicznie. Mimo wszystko jest to doskonała gra strategiczna, którą z czystym sumieniem polecam każdemu miłoonikowi strategii.









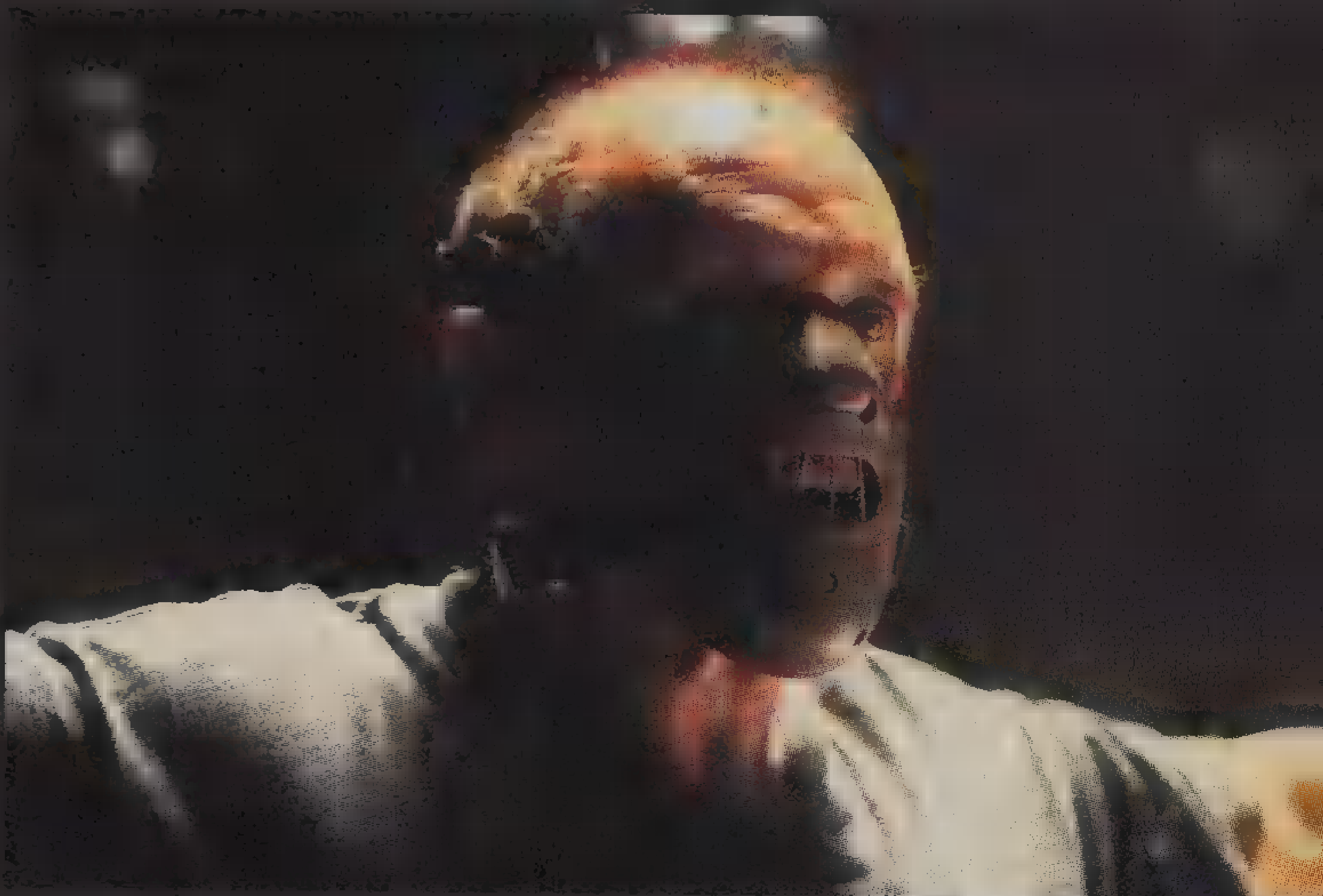






KONKURS

DVD VIDEO ™



Pytanie: Kto jest autorem książki, na podstawie której nakręcono film "Hannibal"?

Do wygrania: 5 filmów "Hannibal" na DVD (edycja specjalna - dwupłytowa!)

NA ODPOWIEDZI, WYŁĄCZNIE NA KARTKACH POCZTOWYCH, CZEKAMY DO MOMENTU UKAZANIA SIĘ NASTĘPNEGO NUMERU GIER KOMPUTEROWYCH. PRZESYŁAJCIE JE NA ADRES: GRY KOMPUTEROWE UL. MARSA 6, 04-202 WARSZAWA. POWODZENIA! FUNDATOREM NAGRÓD JEST FIRMA MONOLITH



Długie zimowe wieczory, śnieżyce, mróz. Czyż można wyobrazić sobie lepszą porę na tworzenie swojej własnej wizji idealnego świata, w którym to Ty jesteś najważniejszą osobą i to od Ciebie zależy los jego mieszkańców. Tak, tak. Ponownie mamy okazję spróbować swoich sił w rządzeniu światem i jego cywilizowaniu. A więc do dzieła!

TABELA 1

Cywilizacja	Handel	Ekspansjonizm	Przemysł	Militaryzm	Religijność	Nauka
Amerykanie		X	X			
Aztecy			X	X		
Babilończycy					X	X
Chińczycy			X	X		
Egipcjanie			X		X	
Anglicy	X	X				
Francuzi	X		X			
Niemcy	X	X				
Grecy	X					X
Hindusi	X				X	
Irokezi		X			X	
Japończycy				X	X	
Persowie			X			X
Rzymianie	X			X		
Rosjanie		X				X
Zulusi		X		X		

TABELA 2

Charakterystyka	[illegible] wynalazek	Efekt 1	Efekt 2
Handel	Alfabet	Dodatkowy [illegible] w mieście	Mniejsza korupcja
Ekspansjonizm	Pottery	Większe łupy [illegible] wioskach	Grę rozpoczynasz ze Zwiadowcą
Przemysł	Masonry	Wydajniejsza praca robotników	Dodatkowa tarcza w mieście
Militaryzm	Warrior Code lub Wheel	Zmniejszone koszty wynalazków militarnych	Bardziej prawdopodobny rozwój jednostek
Religia	Ceremonial Burial	Zmniejszone koszty wynalazków religijnych	Brak anarchii przy zmianie rządów
Nauka	Bronze Working	Losowy wynalazek na początku każdej ery	Zmniejszone koszty rozwoju naukowego

Na następnych stronach znajdziecie garść porad i wskazówek, które mają pomóc potencjalnym władcom świata w spełnieniu ich marzeń. Oczywiście w przypadku tak złożonej gry, jak "Cywilizacja III" nie ma jednej, jedynej słusznej drogi do osiągnięcia zwycięstwa. Naszym zamiarem nie było stworzenie solucji, gwarantującej szybkie i bezproblemowe osiągnięcie zwycięstwa (co z resztą byłoby niemożliwe). Mamy jednak nadzieję, że zawarte tu porady ułatwią nieco zadanie. Pomocą też służyć będą zapewne tabele, które stanowią prawdziwą kopalnię szczegółowych informacji na temat różnych aspektów "Cywilizacji III". Ponieważ gra nie została spolonizowana, zdecydowaliśmy się (dla zachowania zgodności) zostawić wszystkie nazwy w oryginalnym brzmieniu.

CO NOWEGO?

Weterani "Cywilizacji" od razu zauważą szereg innowacji, od których wręcz roi się w tej wersji. Chyba najważniejszą jest pojawienie się kategorii Kultury i związanych z nią Culture Points. Determinują one sferę wpływów Twojej cywilizacji, czyli krótko mówiąc granice Twojego imperium.

Druga znacząca zmiana to większa liczba sposobów odniesienia zwycięstwa w grze. Oprócz znanych z poprzednich wersji: zbudowania statku kosmicznego i wyeliminowania wszystkich przeciwników, pojawiły się cztery inne możliwości odniesienia sukcesu:

Zwycięstwo kulturowe - polegające na zgromadzeniu największej liczby Culture Points (co najmniej 20 000 w przypadku jednego miasta lub 80 000 dla całej cywilizacji przy założeniu, że najbliższy rywal ma ich co najmniej połowę mniej).

Zwycięstwo dyplomatyczne- odniesiesz je, jeżeli zostaniesz wybrany przywódcą ONZ. Aby jednak móc ubiegać się o to stanowisko, musisz zbudować United Nations, kontrolować co najmniej 25 procent populacji i terytorium świata.

Zwycięstwo przez dominację - możliwe dzięki ekspansji terytorialnej. Warunkiem jest opanowanie co najmniej 66 procent powierzchni świata, nie licząc obszarów pokrytych wodą. Ciekawostką w tym przypadku jest to, że cel ów można osiągnąć zarówno na drodze podbojów militarnych, jak i ekspansji kulturowej.

Zwycięstwo historyczne - sprowadzające się po prostu do uzyskania jak najlepszego wyniku punktowego.

CIVILIZA

Oprócz tych dość fundamentalnych zmian, nie brakuje też drobniejszych modyfikacji, jak na przykład podział takich surowców jak: jedwab, wino, węgiel, złoto na trzy kategorie - luksusowe, premiowe i strategiczne; możliwość zakładania kolonii poza granicami imperium, pojawienie się nowych wynalazków (np. ekologia, edukacja, teoria muzyki, nacjonalizm, maszyna drukarska, inteligentne rodzaje broni itp.); nowe jednostki, z których część przypisana jest tylko do konkretnych cywilizacji; nowe cuda (np. Agencja Wywiadowcza, Długowieczność, Pentagon, Wall Street itp.) Warto też odnotować kilka elementów, do jakich przyzwyczaiły nas poprzednie części gry, a których teraz na próżno by szukać. Na przykład, znikła możliwość przekupywania i werbowania oddziałów wojskowych przeciwnika. Wyjątkiem są tylko Robotnicy (Workers), których można pozyskać na drodze negocjacji dyplomatycznych i oddziały o zerowym współczynniku obrony (można je wziąć do niewoli).

Miłośników władzy absolutnej zapewne zmartwi też zniknięcie Fundamentalizmu. Cieszy natomiast brak Senatu, gdyż w przeszłości często krzyżował nasze plany i podpisywał za naszymi plecami traktaty pokojowe, uniemożliwiając tym samym prowadzenie dostarczających tak wiele radości wojen.

To pokrótce najważniejsze zmiany. Czas przyjrzeć się bardziej szczegółowo rozgrywce.

DOBRY POCZĄTEK

Przygotowania odgrywają ogromną rolę w realizowaniu każdego zadania. Tym bardziej dotyczy to tak złożonej i rozbudowanej gry jak "Cywilizacja III". Warto więc poświęcić trochę czasu i przed rozpoczęciem rozgrywki zastanowić się dobrze i podjąć właściwe decyzje. Tym bardziej, że będą one rzutowały na cały przebieg gry. Decyzje, które przyjdzie nam podejmować, dotyczą między innymi wielkości świata gry (im większy, tym rozgrywka będzie dłuższa i bardziej złożona), jego ukształtowania, klimatu, wieku oraz aktywności barbarzyńców. Każda z nich ma swoje znaczenie strategiczne i determinuje dalszy rozwój sytuacji w grze. Jednak najważniejszy jest wybór cywilizacji. W tej grze różnice pomiędzy poszczególnymi cywilizacjami są bardziej niż dotąd widoczne. Obejmują między innymi filozofię, specjalne właściwości, różne kombinacje początkowych wynalazków, a nawet specyficzne dla danej cywilizacji jednostki. Tabele 1 i 2 zawierają informacje dotyczące właściwości i cech charakterystycznych 16 występujących w grze cywilizacji.

TABELA 3

Efekty	Chieftain	Warlord	Prince	King	Emperor	Deity
Content Citizens (Zadowoleni obywatele)	4	3	2	2	1	1
Tempo rozwoju w stosunku do przeciwników	200%	120%	100%	90%	80%	60%
Premia w walce z Barbarzyńcami	+400%	+200%	+100%	+50%	+25%	+0%

Jak widać wybór cywilizacji to coć więcej niż tylko dobranie koloru i wizerunku przywódcy. Wybór cywilizacji powinien odpowiadać Twojemu stylowi gry, gdyż poszczególne cywilizacje w większym stopniu ułatwiają odniesienie sukcesu w wybranej strategii

zwycięstwa. Oto wykaz strategii zwycięstwa i najodpowiedniejszych dla nich cywilizacji:

Zwycięstwo przez dominację: Amerykanie, Chińczycy, Anglicy, Niemcy, Irokezi, Rosjanie, Zulusi

Zwycięstwo dyplomatyczne: Aztecy, Babilończycy, Chińczycy, Egipcjanie, Grecy, Hindusi, Irokezi, Japończycy, Rosjanie

Zwycięstwo kulturalne: Aztecy, Babilończycy, Egipcjanie, Anglicy, Francuzi, Niemcy, Grecy, Hindusi, Irokezi, Japończycy, Rzymianie

Zwycięstwo przez podbój: Aztecy, Japończycy, Persowie, Rzymianie, Zulusi

Zwycięstwo kosmiczne: Amerykanie, Babilończycy, Egipcjanie, Francuzi, Grecy, Persowie, Rosjanie

Na koniec będziesz musiał wybrać poziom trudności. Decydujesz się na któryś spośród sześciu, od najłatwiejszego (Chieftain) do najtrudniejszego (Deity). Tabela 3 prezentuje efekty związane z poszczególnymi poziomami trudności.

ZASOBY I BUDOWA MIASTA

Wybrałeś już cywilizację i zadecydowałeś jak będzie wyglądał świat gry. Czas przystąpić do budowy imperium. Pierwsze zadanie to wybór miejsca wybudowania stolicy. Pamiętaj, że dobrze zlokalizowane miasta szybko się rozwijają i zapewniają większy potencjał produkcyjny.

TABELA 4

Typ terenu	żywność/Tarcze/Handel	Koszt ruchu	Premia defensywna	Premia irygacyjna	Premia górnicza	Premia drogowa
Coast	1/0/2	1	+10%	-	-	-
Desert	0/1/0	1	+10%	+1 żywność	+1 tarcze	+1 handel
Flood Plain	3/0/0	1	+10%	+1 żywność	-	+1 handel
Forest	1/2/0	2	+25%	-	-	+1 handel
Grassland	2/0/0	1	+10%	+1 żywność	+1 tarcze	+1 handel
Hills	1/1/0	2	+50%	-	+2 tarcze	+1 handel
Jungle	1/0/0	3	+25%	-	-	+1 handel
Mountains	0/1/0	3	+100%	-	2 tarcze	+1 handel
Ocean	1/0/0	1	+10%	-	-	-
Plains	1/1/0	1	+10%	+1 żywność	+1 tarcze	+1 handel
Sea	1/0/1	1	+10%	-	-	-
Tundra	1/0/0	1	+10%	-	+1 tarcze	+1 handel

Jednym z podstawowych czynników decydujących o powodzeniu lub porażce jest dostępność zasobów. Chociaż w "Cywilizacji III" znajdziesz ponad 20 ich rodzajów, wszystko sprowadza się do trzech podstawowych komponentów, niezbędnych do istnienia każdego imperium: żywności (Food), tarczy (Shields) i handlu (Commerce). Ich dostępność uzależniona jest między innymi od typu terenu, na którym wzniosłeś miasto (tabela4).

Po świecie gry rozrzucone zostały również specjalne kwadraty produkujące dodatkowe zasoby. Podzielono je na trzy kategorie: premiowe, luksusowe i strategiczne. Premiowe zasoby sprawiają, że dany obszar produkuje więcej żywności, tarcz i/lub handlu niż zwykle (tabela 5).

TABELA 5

Zasób	żywność	Tarcze	Handel	Typy terenu
Cattle	+2	+1	+0	Grasslands, Plains, Tundra
Fish	+2	+0	+1	Coast, Sea, Ocean
Game	+1	+0	+0	Tundra, Forest, Jungle
Gold	+0	+0	+4	Hills, Mountains
Whales	+1	+1	+2	Sea, Ocean
Wheat	+2	+0	+0	Flood Plains, Grasslands, Plains

Zasoby luksusowe ulepszają (podobnie jak zasoby premiowe teren), powodując najczęściej wzrost handlu. Obecność luksusowych zasobów podnosi również poziom zadowolenia mieszkańców (tabela 6).

TABELA 6

Zasób	żywność	Tarcze	Handel	Typy terenu
Dyes	+0	+0	+1	Forest, Jungle
Furs	+0	+1	+1	Tundra
Gems	+0	+0	+4	Mountains
Incense	+0	+0	+1	Hills, Desert
Ivory	+0	+0	+2	Forest, Plains
Silk	+0	+0	+3	Forest
Spices	+0	+0	+2	Forest, Jungle
Wine	+1	+0	+1	Grasslands, Hills

Zasoby strategiczne są bez wątpienia najważniejszymi zasobami specjalnymi. Podobnie jak luksusowe, przyczyniają się do wzrostu produkcji zasobów podstawowych z wyjątkiem żywności. Można również nimi handlować.



Dodatkowo mają ogromne znaczenie z tego powodu, że niektóre jednostki, wynalazki i cuda nie mogą zostać zbudowane bez dostępu do określonych zasobów.



Zasoby strategiczne nie są widoczne od razu i stają się stopniowo dostępne w miarę rozwoju cywilizacji. Tym niemniej występują na określonych typach terenu, więc można odpowiednio dobrać lokalizacje miast (tabela 7).

ZWIĘKSZANIE PRODUKCJI ZASOBÓW

Istnieje kilka sposobów na zwiększenie produkcji

zasobów. Najprostsza droga to ulepszenie terenu. Twoi Robotnicy mogą tego dokonać na kilka sposób:

Irygacja (Irrigation) - zwiększa o jeden produkcję żywności na terenach zalewowych (Flood Plains), łąkach (Grasslands), równinach (Plains) i pustyniach (Deserts).

Górnictwo (Mining) - zwiększa o jeden produkcję tarcz na łąkach, równinach, pustyniach i w tundrze oraz o dwie jednostki na wzgórzach (Hills) i w górach (Mountains).

Drogi/kolej (Roads/Railroads)- zwiększa o jeden handel na wszystkich terenach oprócz terenów pokrytych wodą.

TABELA 7

Zasób	żywość	Tarcze	Handel	Typy terenu	Pojawia [illegible] po
Aluminium	+0	+2	+0	Desert, Hills, Mountains, Plains	Rocketry
Coal	+0	+2	+1	Hills, Jungles, Mountains	Steam Power
Horses	+0	+0	+1	Grasslands, Hills, Plains	The Wheel
Iron	+0	+1	+0	Hills, Mountains	Iron Working
Oil	+0	+1	+2	Deserts, Plains, Tundra	Refining
Rubber	+0	+0	+2	Forests, Jungles	Replaceable Parts
Saltpeter	+0	+0	+1	Deserts, Hills, Mountains, Tundra	Gunpowder
Uranium	+0	+2	+3	Forests, Mountains	Fission

Karczowanie lasu (Harvesting Forests) - jednorazowo zapewnia 10 tarcz i powoduje przekształcenie lasu w równinę.

Na wzrost produkcji podstawowych zasobów korzystny wpływ mają również niektóre wynalazki i cuda - część z nich ma charakter lokalny, a część oddziałuje na wszystkie miasta (tabela 8).

TABELA 8

Zasób	Ulepszenie	Cud
żywność	Granary, Harbor	Longevity, The Pyramids
Tarcze	Courthouse, Factory, Manufacturing Plant, Coal Plant, Hydro Plant, Nuclear Plant, Solar Plant, Offshore Platform	Forbidden Palace, Hoover Dam, Iron Works
Handel	Airport, Bank, Harbor, Library, Marketplace, Research Lab, University	Copernicusis Observatory, Newtonis University, SETI Program, Smithis Trading Company, The Colossus, Wall Street

TABELA 9

Ulepszenie/cud	Efekt
Coal Plant	Zwiększ produkcję fabryki (Factory) o 50%
Courthouse	Zmniejsza ilość marnotrawstwa w mieście
Factory	Zwiększa produkcję tarcz o 50%
Hydro Plant	Zwiększa produkcję fabryki [illegible] 50%
Manufacturing Plant	Zwiększa produkcję tarcz o 50% (kumuluje się [illegible] Factory)
Nuclear Plant	Zwiększa produkcję fabryki [illegible] 50%
Offshore Platform	Powoduje, [illegible] wszystkie pola typu Coast, Sea i Ocean [illegible] obrębie [illegible] produkują jedną tarczę
Solar Plant	Zwiększa produkcję fabryki [illegible] 50%
Forbidden Palace	Eliminuje marnotrawstwo
Hoover Dam	Działa jak Hydro Plant (we wszystkich miastach na danym kontynencie)
Iron Works	Zwiększa produkcję tarcz o 100% w mieście (kumuluje się z innymi ulepszeniami i cudami)

ZARZĄDZANIE MIASTEM

Siła każdego imperium opiera się na jego obywatelach. Dlatego jednym z najważniejszych zadań, jakie przed Tobą stoją, jest zapewnienie swoim poddanym możliwie najlepszych warunków do życia. Czynnikiem, mającym największy wpływ na dobrobyt mieszkańców jest poziom ich szczęśliwości. Pamiętaj, że tłum niezadowolonych mieszczan potrafi skutecznie położyć kres jakimkolwiek planom podboju świata. Całą sprawę utrudnia fakt, że po pewnym czasie wszyscy nowi obywatele rodzą się już nieszczęśliwi i musisz postarać się, aby jak najszybciej zmienić ich nastawienie. Innym czynnikiem, który ma negatywny wpływ na poziom zadowolenia obywateli jest zmęczenie wojną (War Weariness). To wynik długich okresów nieprzerwanych działań wojennych.

Istnieje kilka sposobów uszczęśliwiania obywateli. Jeden z bardziej skutecznych to zwiększenie handlu przedmiotami luksusowymi. Negatywnym tego skutkiem jest zmniejszenie wpływów z podatków i spowolnienie badań naukowych.

Inny sposób to zwiększenie liczby "specjalistów od rozrywki" (Entertainers). Jednak i w tym przypadku musisz zachować umiar, gdyż zbyt wielu "zabawiaczy" oznacza radykalne zmniejszenie liczby produktywnych robotników.

Możesz też rozmieścić w miastach jednostki wojskowe, zadaniem których jest pilnowanie porządku. Powoduje to nieco wymuszony wzrost zadowolenia mieszkańców miasta. Jednak nie możesz korzystać z tego sposobu w przypadku, gdy Twoje imperium jest republiką lub demokracją. Poza tym, jeżeli w jakimś momencie zdecydujesz się na zmianę systemu politycznego na taki, który nie dopuszcza ingerencji wojska w sprawy mieszkańców, tłumione przez długi czas niezadowolenie może nagle eksplodować.



Zbawienny wpływ na mieszkańców miast posiada również część ulepszeń miejskich i cudów.

EKONOMIA I PRODUKCJA

Jednym z aspektów "Cywilizacji III", na który musisz zwrócić szczególną uwagę, jest aspekt ekonomiczny. Wiążą się z nim trzy najważniejsze kwestie. Pierwsza to produkcja i niezbędne do niej tarcze. Dobrobyt i rozwój Twojego imperium w znacznym stopniu zależy od nieprzerwanego dopływu tarcz.



Druga kwestia, o jaką musisz zadbać, to Twój imperialny skarbiec. Zapełniasz go przede wszystkim ściągając podatki z handlu, ale dodatkowym źródłem dochodu może też być łupienie wiosek, niszczenie warowni barbarzyńców i sprzedaż miejskich ulepszeń. Ta ostatnia metoda powinna być jednak stosowana tylko w ostateczności.

Trzecia kwestia, silnie oddziałująca na sytuację ekonomiczną Twojego imperium, to ekologia. Nieuchronnym skutkiem rozwoju gospodarczego I przemysłowego jest zanieczyszczenie środowiska. Pamiętaj, że zatrute środowisko przestaje generować niezbędne zasoby i dlatego powinieneś dokładać wszelkich starań, aby maksymalnie ograniczyć negatywny wpływ Twoich poczynań na otoczenie naturalne.

Sprawne zarządzanie imperium wymaga od gracza wypracowanie właściwej strategii ekonomicznej. Musisz przez cały czas kontrolować wpływy i w miarę potrzeby regulować podatki lub zatrudniać dodatkowych poborców podatkowych. Pamiętaj, że innym sposobem jest uzyskiwanie oszczędności poprzez rozwiązanie przestarzałych jednostek I prowadzenie odpowiedniej polityki produkcyjnej. Ogromne znaczenie ekonomiczne mogą też mieć cuda, wynalazki i ulepszenia w miastach, dlatego zajrzyj do tabeli 9, (10, 11 i 12 w następnym numerze pisma), w której znajdziesz przydatne informacje dotyczące ich wpływu na ekonomię imperium. **C.D.N.**



KONKURS

PYTANIE KONKURSOWE: JAKI GATUNEK REPREZENTUJE TEN TYTUŁ?

DO WYGRANIA: 50 EGZEMPLARZY GRY "GORASUL - DZIEDZICTWO SMOKA"

NA ODPOWIEDZI, WYŁĄCZNIE NA KARTKACH POCZTOWYCH, CZEKAMY DO MOMENTU UKAZANIA SIĘ NASTĘPNEGO NUMERU GIER KOMPUTEROWYCH. PRZESYŁAJCIE JE NA ADRES: GRY KOMPUTEROWE, UL. MARSA 6, 04-202 WARSZAWA. POWODZENIA! **FUNDATOREM NAGRÓD JEST FIRMA CD-PROJEKT**

HANNIBAL

Życie Hannibala Lectera odzyskało klasę i elegancję, które zawsze tak bardzo cenił.

I choć cieszy się niczym nie ograniczoną wolnością, to jednak wciąż myśli o Clarice.

Ma już pewność, że jest ona niezbędnym dopełnieniem jego samego.

Clarice Starling nigdy nie odzyskała spokoju ducha. Prześladuje ją wspomnienie, którego nie potrafi wymazać. Cień z przeszłości nie odstępuje jej na krok. Zakłóca wewnętrzną dyscyplinę i klarowność umysłu, czyniąc ją łatwym celem ataku.

Upłynęło dziesięć lat ... Dla Dr Hannibala Lectera (Anthony Hopkins) były one szczęśliwe. Udana ucieczka z więzienia otworzyła nowy etap w jego życiu. Korzysta z pełni wolności w słonecznej Italii, choć myślami wciąż powraca do kobiety, która wywarła na nim piorunujące wrażenie. Agentka Clarice Starling (Julianne Moore) też nie może zapomnieć człowieka - wcielenia zła. Jego lodowaty głos i kamienna twarz prześladują ją w snach. Nie podejrzewa jednak, że znów się spotkają.

Mason Verger, szósta ofiara Lectera, nie ma szans, by kiedykolwiek zapomnieć swego oprawcę. Potworne okaleczenia codziennie przypominają mu o koszmarze, jaki przeszedł.

Dziedzic gigantycznej fortuny dokładnie wie, na co przeznaczy swój majątek. Zemsta będzie słodka i krwawa... Wie również, że jedynym sposobem by wywabić Lectera z kryjówki jest wystawienie przynęty: Clarice Starling.

Hanninbal w reżyserii Ridleya Scotta, oparty na bestsellerowej powieści Thomasa Harissa pod tym samym tytułem, jest kontynuacją Milczenia owiec.

Ridley Scott, twórca tak oryginalnych i nowatorskich obrazów jak: Obcy - 8 pasażer Nostromo, Łowca robotów czy Gladiator, zawsze odmawiał kręcenia sequeli.

Scott: "Poluję na dobry materiał, dający możliwość pracy ze wspaniałymi ludümi. Moim zadaniem jest nadać mu własną interpretację i przekształcić w coś wyjątkowego. Nie bałem się robienia sequeli. Nigdy jednak nie otrzymałem materiału wystarczająco dobrego, aby nakręcić kontynuację. Dopiero ten spełnił moje oczekiwania. Jeśli Hannibal osiągnie poziom Milczenia owiec, będę bardzo szczęśliwy. Ale ponieważ kieruje mną duch rywalizacji, Hannibal może okazać nawet bardziej interesujący od swojego poprzednika. Z pewnością będzie miał swój własny styl i charakter".

Hopkins również był zainteresowany ponownym spotkaniem z Lecterem, choć przez te 10 lat prawie stracił nadzieję, że to kiedykolwiek nastąpi.

Hopkins: "Przez lata mówiło się o sequelu, a ja kwitowałem to: uwierzę, jak stanę przed kamerą. Dwa lata temu dowiedziałem się, że powstaje powieść, ale ponieważ Jonathan Demme odmówił współpracy, przestałem o tym myśleć. Gdy usłyszałem, że Ridley (Scott) chce reżyserować bardzo się ucieszyłem. Niestety okazało się, że Jodie (Foster) nie będzie grała. Kiedy Dino wymienił mi nazwiska gwiazd branych pod uwagę, od razu miałem pewność, że Julianne Moore byłaby idealna do tej roli".

Dla Julianne Moore zagranie bohaterki, za którą Jodie Foster zdobyła Oscara było ekscytującym wyzwaniem, a nieuniknione porównanie wcale jej nie zraziło.

Moore: ĄJodie Foster stworzyła błyskotliwą rolę we wspaniałym obrazie. Ale Hannibal jest innym filmem. W poprzednim Clarice Starling była studentką. Teraz jest weteranką FBI o 10 letnim stażu. To umożliwia mi nową interpretację bohaterki, bo jest ona w tej chwili zupełnie inną osobą na innym etapie życia".

Thomas Harris rozpoczął pisanie Hannibala w pełnej konspiracji, tak że nawet Martha i Dino De Laurentiis (producenci) nie znali żadnych szczegółów.

Martha De Laurentiis: "Co pół roku dzwoniliśmy do Toma z pytaniem: Jak leci? Kiedy planujesz skończyć? Wiedzieliśmy, że będzie to kontynuacja Milczenia owiec, ale nic ponadto. Zgadywaliśmy, co robi jego bohater, śledząc ruchy Toma. Kiedy wynajął mieszkanie w Paryżu, zastanawialiśmy się, czy tam toczy się akcja Hannibala, czy też Tom zmienia otoczenie by ożywić wenę pisarską. Działaliśmy jak agenci FBI szukający śladów".

W końcu dowiedzieli się, że Harris umieścił Hannibala w swoim ulubionym mieście, Florencji. Przedstawił ją nie tylko jako esencję renesansowej kultury i piękna, lecz także jako miejsce z tradycją rozlewu krwi i zdrady. Miasto stanowi więc odbicie i dopełnienie osobowości Lectera.

Hopkins: "We Florencji mój bohater okazuje znudzenie życiem na "przedwczesnej emeryturze". Jest znużony bezczynnością. Kiedy słyszy, że znowu go ścigają, myśli: świetnie, znowu coś się dzieje".

Od początku wiadomo było, kto zagra dr Lectera. Pod znakiem zapytania stała postać agentki Starling. Scott odnalazł swój ideał Clarice w osobie Julianne Moore.

Scott: "Wielką gratką jest znalezienie aktora tak uzdolnionego jak Julianne. Każdy jej ruch jest niespodzianką. A o to modlą się wszyscy reżyseży. Ma w sobie uczciwość, bezpośredniość i siłę charakteru, jaka potrzebna jest Starling".

Relacja między Hannibalem a Clarice stanowi najważniejszy wątek filmu.

Dźwięk:	Dolby Digital 5.1, DTS
Napisy:	polski
Reżyseria	Ridley Scott
Obsada	Anthony Hopkins, Julianne Moore,Ray Liotta

Przygotowano na podstawie materiałów dystrybutora. Wszystkie prawa zastrzeżone MONOLITH VIDEO.





ANTHONY HOPKINS JULIANNE MOORE

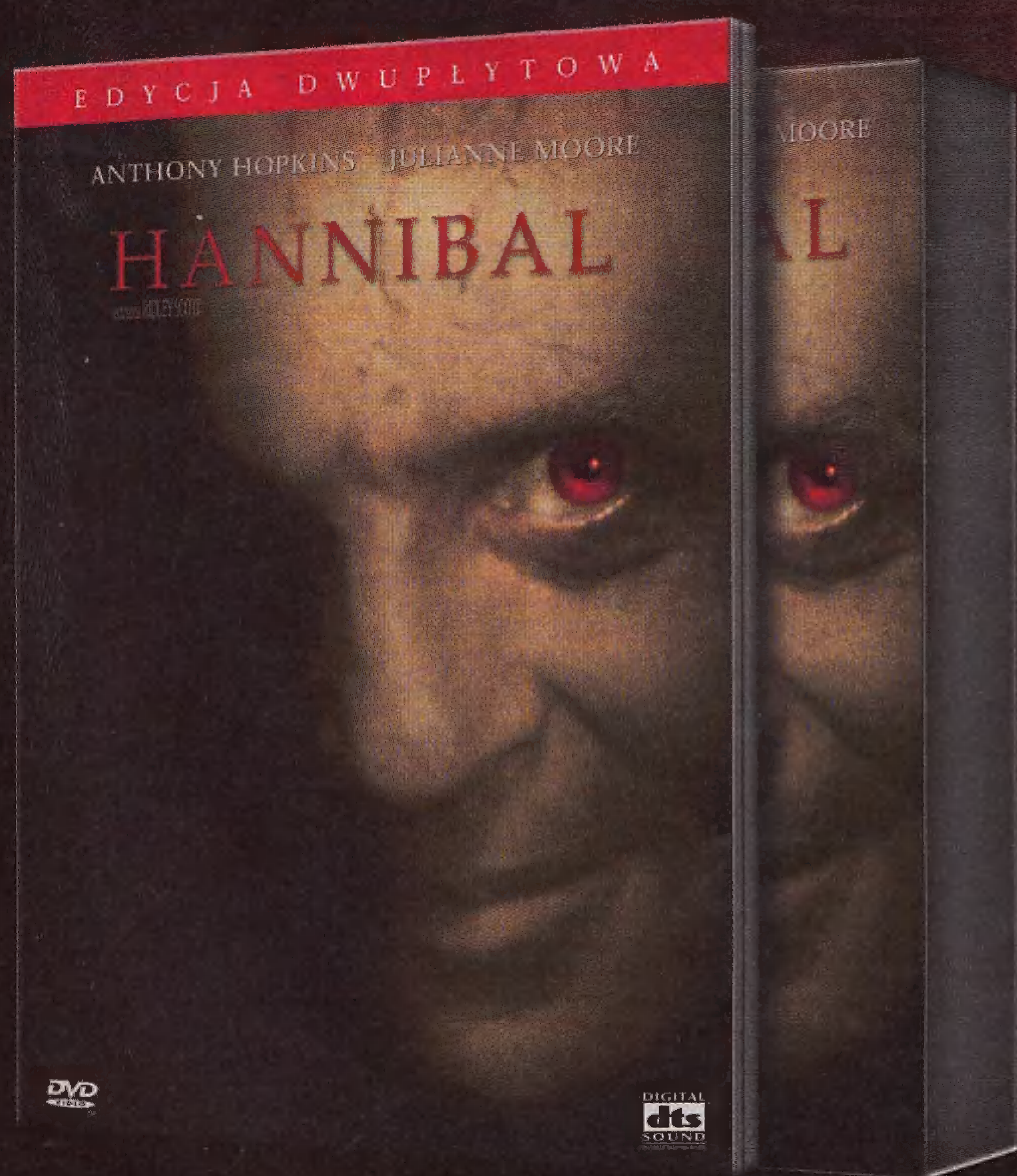
grudzień 2001

Pora przerwać milczenie...

HANNIBAL

REŻYSERIA RIDLEY SCOTT

**W TWOJEJ WYPOŻYCZALNI
NA KASETACH VIDEO I PŁYTACH**



NA DVD
WYDANIE DWUPŁYTOWE

Ponad 4 godziny dodatków specjalnych, m.in. sceny dotąd nie pokazywane z komentarzem reżysera, ponad 35 minut materiału poświęconego pracy kamer, reportaże zza kulis, tajniki charakteryzacji, kolekcja szkiców koncepcyjnych reżysera

www.monolith.pl







onet.pl polski portal internetowy

MAXIM

cinema

RADIOKOLOR 103fm Twój wybór...



Warner Bros. Poland wypuścił na rynek sześciopak z filmami Clinta Eastwooda. Można, oczywiście, kupić je osobno, ale pakiet jest bardziej opłacalny (pojedyńczy tytuł kosztuje około 80-90 zł, a zestaw 299 zł). A oto co wchodzi w jego skład:

BRUDNY HARRY - REEDYCJA

Inspektor Callahan, zwany Brudnym Harrym (Clint Eastwood) jest cynicznym, samotnie pracującym policjantem. Jego metody udawadniania przestepcom winy ocierają się najczęściej o granice legalności... Reedycja pierwszego, kultowego filmu o Brudnym Harrym. Tym razem z dźwiękiem Dolby Digital 5.1 (pierwsz edycja była Mono). Dodatkowo na płycie znajdują się materiały dokumentalne.

Dźwięk:	Dolby Digital 5.1
Napisy:	polski

SIŁA MAGNUM

W tym filmie partnerem Eastwooda jest James Earl Jones, razem szukają groźnych przestepców.
Drugi film o przygodach inspektora Callahan jest bardzo udaną kontynuacją - dla niektórych stanowi najlepszą część cyklu.
Dodatkowo na płycie znajdziemy dokument "Hero Cop Yesterday & Today".

Dźwięk:	Dolby Digital 5.1
Napisy:	polski

STRAŻNIK PRAWA

Brudny Harry znowu w akcji. Tym razem, wraz z nowym partnerem ratuje San Francisco z rąk terrorystów, którzy żądają dwóch milionów dolarów okupu... Trzecia część cyklu, nieco gorsza od swoich poprzedniczek, ale nadal trzymająca w napięciu.
Dodatkowo na płycie ciekawostki z filmu.

Dźwięk:	Dolby Digital 5.1
Napisy:	polski

NAGŁE ZDERZENIE

Czwarta odsłona przygód inspektora Callahana, po kilku latach Harry nadal dziesiątkuje przestępców z pomocą swojego nowego magnum (bez służbowego upoważnienia). Trzeba przyznaś, że seria trzyma wysoki poziom - znakomite kino akcji, nie bez elementów humoru.

Dźwięk:	Dolby Digital 5.1
Napisy:	polski

PULA ŚMIERCI

Jak na razie ostatni, piąty, epizod historii Harrego Callahana nakręcony w 1988 roku czyli 16 lat po BRUDNYM HARRYM. Treścia filmu jest gra, której główną częścią jest lista 10 ważnych osób, które mają umrzeĆ przed jej końcem. Zawiązaniem akcji jest fakt, że na tej liście znajduje się nazwisko... Callahan. Harry musi nie tylko wyjaśniś całą sprawę, ale i pilnować samego siebie...
Bardzo dobry film, mocne męski kino.

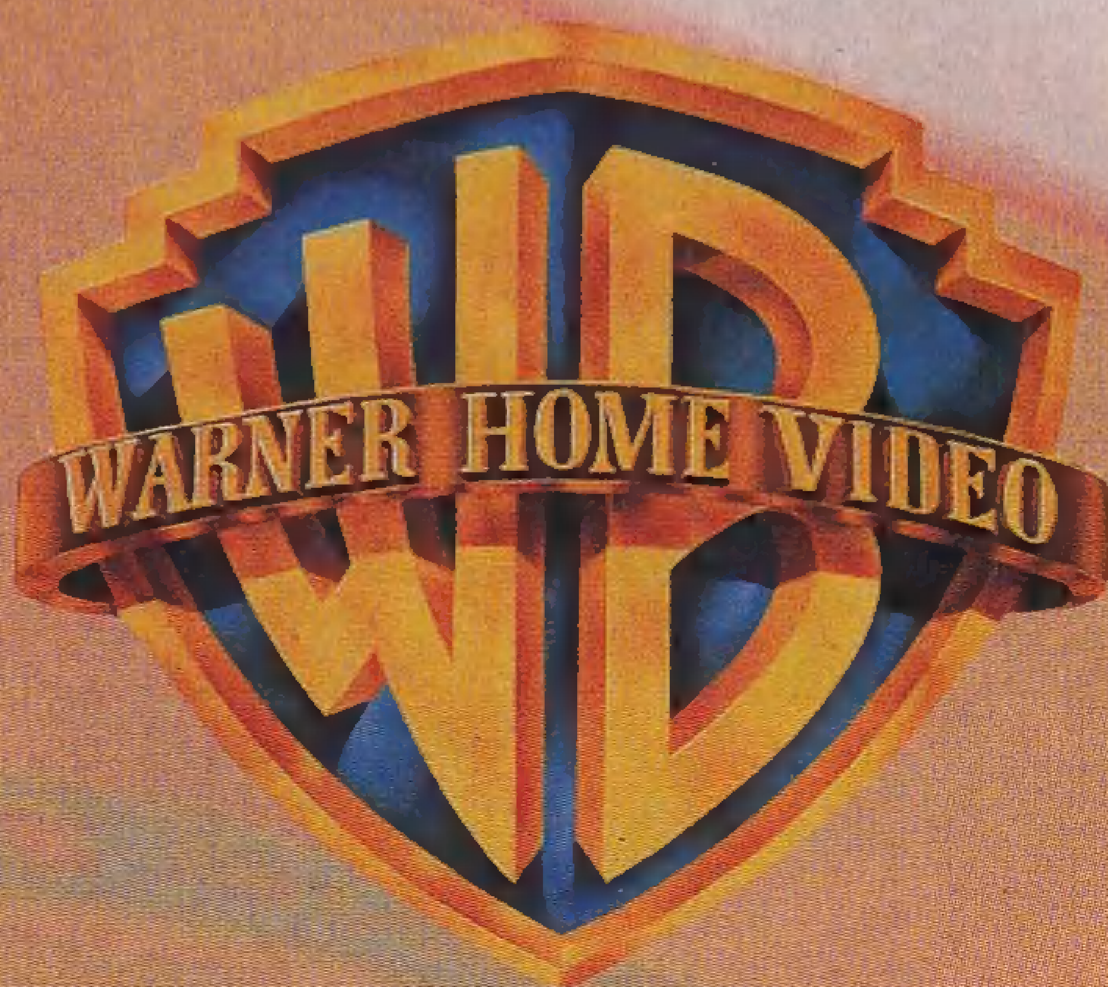
Dźwięk:	Dolby Digital 5.1
Napisy:	polski

W pakiecie znajduje się jeszcze film nie związany z serią:

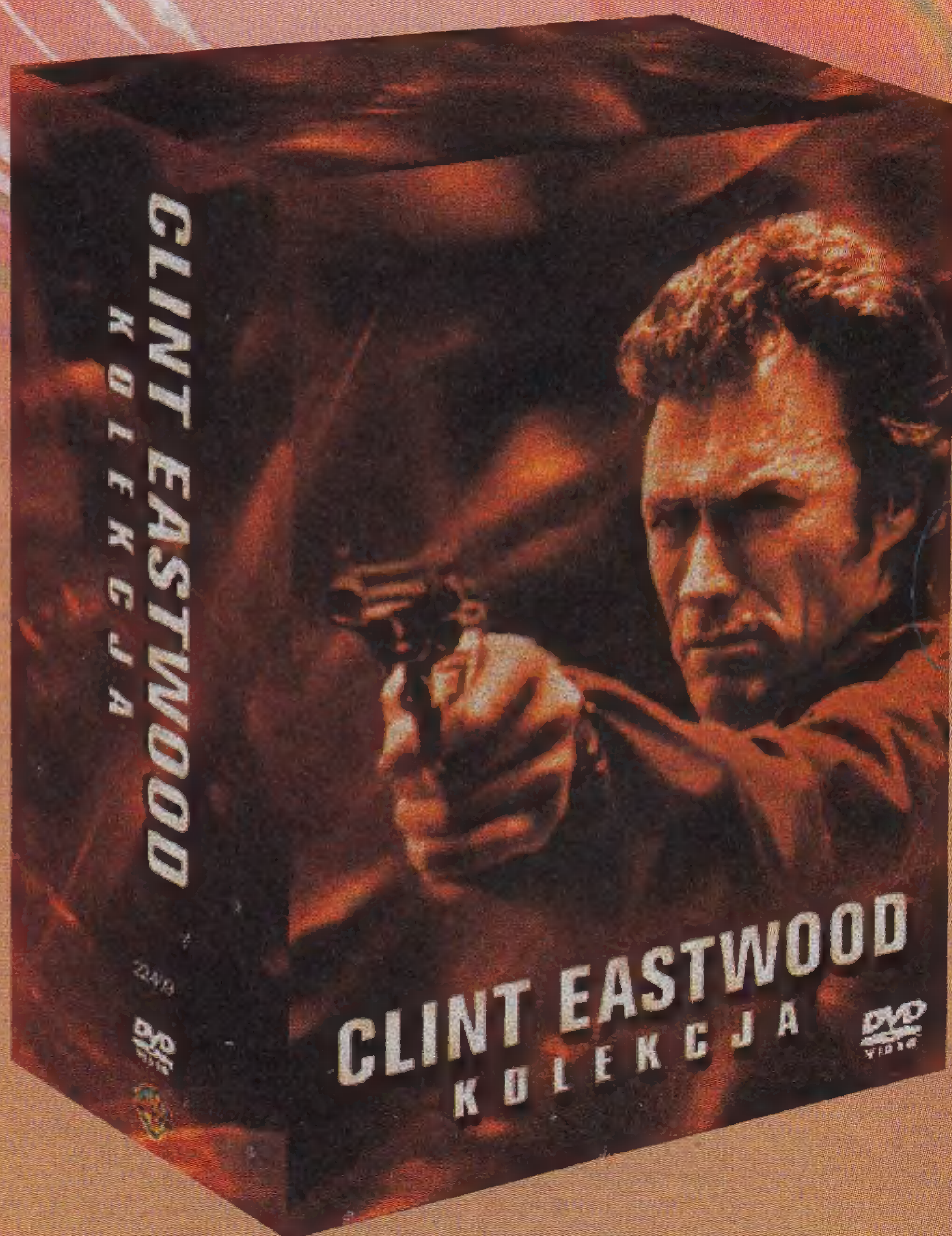
WYJĘTY SPOD PRAWA JOSEY WALES - REEDYCJA

Okres wojny secesyjnej. Poplecznicy Unii zabijają żonę i synka farmera, jego samego dotkliwie raniąc. Poszkodowany zaciąga się do wojsk Konfederacji. Szuka zemsty na swoich oprawcach...
Dobry obraz, odrestaurowany dźwięk (DD 5.1) - dobra sensacja w historycznych szatkach.

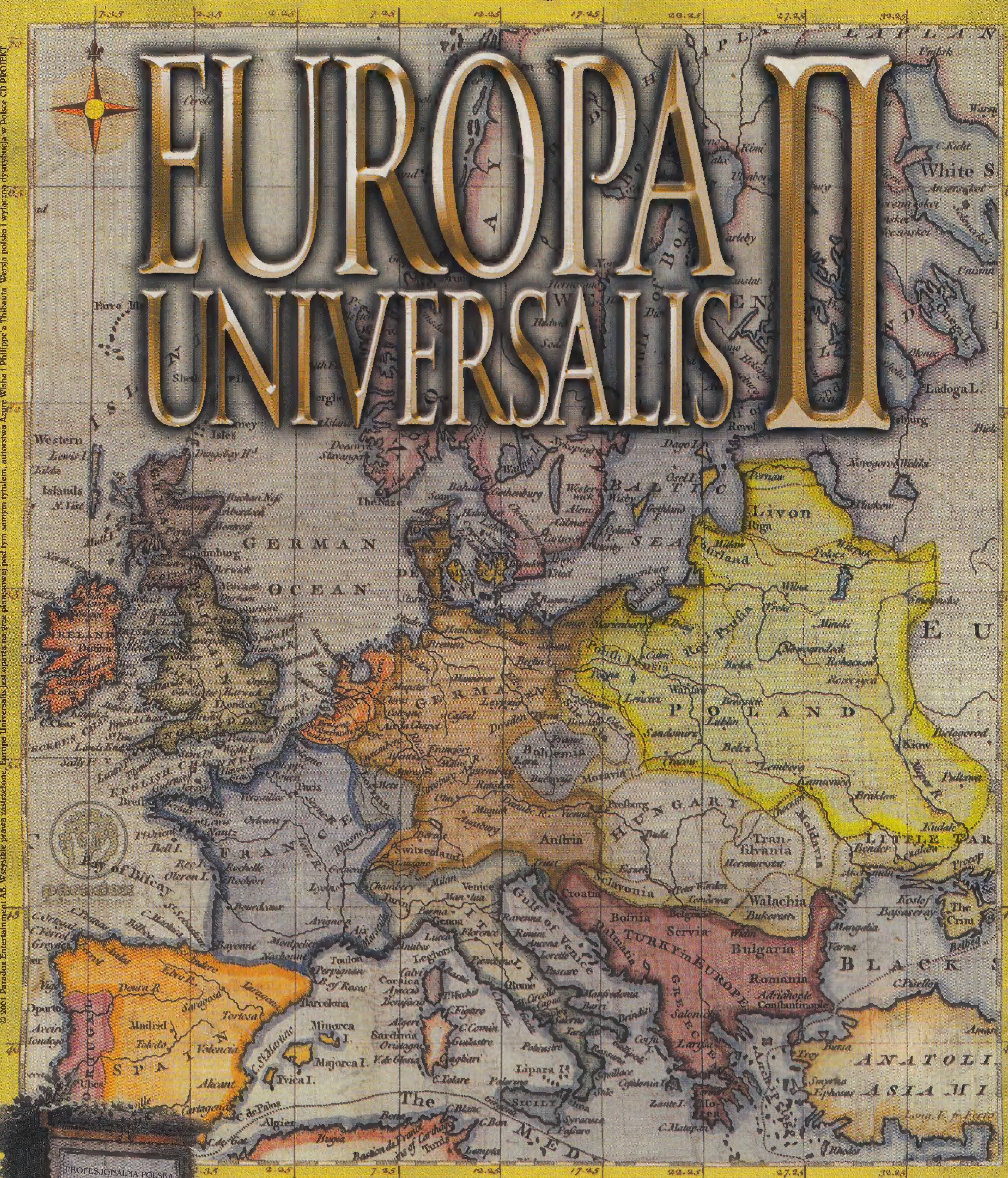
Dźwięk:	Dolby Digital 5.1
Napisy:	polski



Opracowano na podstawie materiałów dystrybutora. Dystrybucja w Polsce WARNER BROS. POLAND



Zmień Bieg Historii



Europa Universalis II to kontynuacja jednej z najlepszych strategii tego roku, przez wielu graczy określanej mianem następcy słynnej Civilization. Europa Universalis II to: • 100 nowych nacji do wyboru, 120 nowych prowincji, 2 nowe okresy historyczne, w sumie ponad 100 godzin dodatkowej zabawy • Poprawiona sztuczna inteligencja komputerowych przeciwników • Całkowicie nowy system generowania przypadkowych wydarzeń historycznych • Trzy nowe religie – buddyzm, hinduizm, konfucjanizm • Nowa opcja „Misjonarze", pozwalająca na łatwą zmianę wyznania religijnego w podległych prowincjach • Dziesiątki nowych rozwiązań dyplomatycznych • Całkowicie nowy system negocjacji politycznych • Rozbudowany system reform społeczno-gospodarczych • Całkowicie przebudowany „samouczek" ułatwiający poznanie tajników gry, nawet początkującym fanom strategii. To tylko niektóre z udoskonaleń kontynuacji tej strategii. Druga część Europa Universalis, to również całkowicie nowa jakość polskiej wersji językowej, tym razem przygotowanej przez zespół CD Projekt.

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA
CD PROJEKT

PL

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny.com.pl
ZAMÓW JUŻ DZIŚ

JUŻ W SPRZEDAŻY